30 SEITEN TESTS: SLEEPING DOGS, LEGENDS OF PEGASUS

PC Games

Wissen, was gespielt wird

HARDWARE

- AMD Trinity im Vorabtest
- Geforce GTX 660 Ti im Test
- 33 Prozessor-Tipps & CPU-Schnäppchen

EXTENDED

2 DVDs + 32 EXTRA-SEITEN

MIT TOP-VOLLVERSION

TRINE

Geniale Mischung aus Puzzle-Action und Jump & Run mit toller Grafik und spaßigem Kooperativ-Modus!

Erstmals auf Heft-DVD

20 JAHRE PC GAMES

Vom 486er bis zum Quadcore: Großer Hardware-Rückblick auf zehn Seiten mit Video-Special!

+VIDEO

PC-FASSUNG STUNDENLANG GESPIELT!

DISHONORED

Zwei neue Missionen von Bethesdas Schleichabenteuer im Vorab-Check, massig Story-Geheimnisse enthüllt und alle Fähigkeiten im Detail erklärt!

NUR IN EXTENDED!

1. BONUS-DVD

DEMO, GRATIS-SPIEL & VIDEOS
Demo: Pro Evolution Soccer 2013
Gratis-Spiel: The Silver Lining
Videos: Medal of Honor – Warfighter, Crysis 3, Call of Duty – Black Ops 2

2. GUILD WARS 2

EINSTEIGER-GUIDE AUF 20 SEITEN
Alles, was Sie über das Online-Rollenspiel wissen müssen: Klassen, Völker, PvP, Item-Shop und Handwerksberufe

3. BATTLEFIELD 3

TIPPS ZUM DLC CLOSE QUARTERS
So meistern Sie die beiden neuen Spielmodi Conquest Domination und Waffenmeister, inklusive umfangreicher Karten-Hilfen!



09/12 | € 6,99



Österreich € 8,00; Schweiz sfr 14,50; Dänemark dkr 59,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,30

www.pcgames.de



STUDIOBESUCH BEI ENTWICKLER FIRAXIS

XCOM ENEMY UNKNOWN

Exklusiver Blick hinter die Kulissen: Solokampagne ausführlich gespielt und erste Infos zum streng geheimen Mehrspieler-Modus!

EDITORIAL

Fast kostenlos



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Mittwoch | 15. August 2012

„Das war's dann" – so lauten noch die freundlicheren Kommentare auf die ziemlich überraschende Ankündigung, dass aus **Command & Conquer Generals 2** ein sogenanntes Free2play-Spiel wird. Sprich: keine spannenden Solo-Kampagnen, sondern ein reines Online-Spiel. Die Software können Sie kostenlos herunterladen und so lange spielen, wie Sie möchten. Bezahlt wird nur für besondere Vorzüge. Die Resonanz der Fans ist verheerend. Und das ist nur eine von vielen ähnlichen Meldungen im Vorfeld der Gamescom: Weil **Star Wars: The Old Republic** die Spieler davonlaufen (zuletzt waren es weltweit weniger als eine Million Abonnenten), bietet Bioware das Online-Rollenspiel demnächst ebenfalls komplett kostenlos an. Auch hier soll es Vorteile für zahlende Kunden geben. Wie beides in der Praxis aussieht, haben uns die Spieldesigner in Interviews verraten – mehr auf den Seiten 53 (**C&C**) und 117 (**SW: TOR**).

Mittwoch | 15. August 2012

Start der Gamescom in Köln – und allen Unkenrufen zum Trotz: Die Hallen sind knackevoll, die Stimmung prächtig. Denn die Spielemesse lockt mit spielbaren Neuheiten wie **Call ofDuty: Black Ops 2**, **Far Cry 3**, **Crysis 3**, oder **Starcraft 2: Heart of the Swarm**. Ein Spiel gehört schon zu Beginn zu den Gewinnern: **Dishonored: Die Maske des Zorns** – kaum eine wichtige Auszeichnung, für die das Bethesda-Spiel nicht nominiert ist. Was das Action-Adventure so besonders macht, konnten wir schon vor der Gamescom in aller Ruhe ausprobieren: Unsere Titelstory lesen Sie ab Seite 28; dazu gibt's ein Video mit Spielszenen auf der Heft-DVD.

Donnerstag | 16. August 2012

20 Jahre PC Games – das heißt auch: 20 Jahre Hardware-Entwicklung. Im großen Geburtstags-Special lassen wir die wichtigsten Meilensteine Revue passieren. Wochenlang war die Redaktion damit beschäftigt, um all die Original-Exponate für das Video und die Fotos zusammenzutragen. Die letzte Folge unserer Jubiläumsserie finden Sie dann in der kommenden Ausgabe: Freuen Sie sich auf ein ganz besonderes Heft mit vielen Überraschungen und einer exzellenten Vollversion.

Viel Spaß mit der aktuellen PC Games 9/12
wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

NEU BEIM HÄNDLER



Die PC Games App fürs iPad ist da – ab sofort kostenlos im iTunes-Store (einfach nach „PC Games" suchen). Ebenfalls kostenlos: eine Leseprobe mit einem umfangreichen Auszug aus dem **Diablo 3**-Klassenbuch. Jede der fünf Klassen gibt's einzeln als Guide für nur Euro 1,59, inklusive vielen exklusiv produzierten Videos und Bonus-Material. Demnächst folgen weitere Sonderausgaben und eine App-Variante für Android-Tablets!



Alles über die neuen Klassen und Gebiete von Kapitel 5 lesen Sie jetzt im offiziellen **Runes of Magic**-Magazin. Jedes Heft enthält 100 Seiten mit Guides, Specials und Tipps für noch mehr Spaß mit dem Online-RPG. Mit der Codekarte schalten Sie exklusive Ingame-Items im Wert von 6 Euro frei. Gratis im Heft: ein riesiges Weltkarten-Poster. Jetzt am Kiosk und unter shop.pcgames.de.



SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

INHALT 09/12

AKTUELLES
ab Seite 8

gamescom

HARDWARE
ab Seite 124

TOP-THEMA

MAGAZIN
ab Seite 98

VORSCHAU
ab Seite 26


Seite 28

DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS

Bethesdas Action-Adventure ist unser Hitkandidat für diesen Herbst! Das steht seit unserem Anspieltermin fest, bei dem wir die PC-Fassung mehrere Stunden lang spielen konnten.


Seite 44

XCOM: ENEMY UNKNOWN

Taktikkämpfe vom Feinsten verspricht das neue **XCOM** aus dem Hause Firaxis. Beim Studiobesuch durften wir uns Einzel- und Mehrspielermodus ausgiebig anschauen.

SERVICE



Seite 104

Im vierten Teil unseres Jubiläumsspecials widmen wir uns ganz der Hardware, die uns in 20 Jahren beim Spielen begleitete.

TEST

ab Seite 66

Seite 68



SLEEPING DOGS

Nach einer ereignisreichen Entwicklungsphase samt Namensänderung ist der Open-World-Prügler **Sleeping Dogs** endlich fertig. Unser ausführlicher Test klärt auf, ob sich die Reise nach Hongkong lohnt.

Seite 80



DARKSIDERS 2

Nachdem der apokalyptische Reiter Krieg im ersten Teil des Action-Schnetzlers von Vigil Games sein Unwesen getrieben hat, steuern Sie nun Gevatter Tod durch zahlreiche Levels! Wie gut die PC-Fassung geworden ist, zeigt der Test auf vier Seiten.

SPIELEMESSE IN KÖLN: UNSER SPECIAL ZUR GAMESCOM 2012

Seite 14



gamescom

Coole Messe-Babes, viele Fotos, Menschenmassen und natürlich viele, viele Spiele. Wir lassen die Gamescom 2012 für Sie kurz Revue passieren.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

VOLLVERSION auf DVD

Trine



FAKTEN ZUM SPIEL IM ÜBERBLICK:

- ➡Jump&Run-Abenteuer mit physikalischen Rätseln
- ➡Wunderschöne, fantasievolle Grafik und tolle Lichteffekte
- ➡Stimmungsvolle Musik mit Ohrwurm-Potenzial
- ➡Drei steuerbare Charaktere, deren Fähigkeiten sich ergänzen
- ➡Simples und überschaubares Fertigkeitensystem
- ➡15 abwechslungsreiche Levels mit steigendem Schwierigkeitsgrad
- ➡Zahlreiche versteckte Schätze mit nützlichen Gegenständen
- ➡Multiplayerfunktion mit großem Spaßfaktor



Soya – die Diebin
Soya ist im Umgang mit Pfeil und Bogen geübt – das ermöglicht es Ihnen, die Gegner bequem aus sicherer Entfernung auszuschalten. Vor allem gegen Fernkämpfer ist Soya effektiv. Mit ihrer Enterhakenfähigkeit erreichen Sie problemlos unzugängliche Stellen oder können schädliche Effekte am Boden umgehen. Später erhalten Sie einen Feuerpfeil, mit dem Sie Fackeln entzünden oder Barrieren sprengen können.

Amadeus – der Zauberer
Ein Feuerball will Amadeus nicht so recht gelingen, weshalb er in den Kämpfen meist in der letzten Reihe steht. Dafür kann er Gegenstände herbeizaubern oder schweben lassen, was für das Vorankommen im Spiel essenziell ist. Mit seinen Kisten, Planken und magischen Dreiecken sorgt er dafür, dass Sie und Ihr kleines Heldentrio sicher ans Ziel gelangen.





INSTALLATIONSANLEITUNG

- Legen Sie Seite 1 der DVD ins Laufwerk ein.
- Klicken Sie im automatisch aufgerufenen Menü unter dem Punkt „Vollversion“ auf „Details“ und dann auf „Starten“.

SYSTEMANFORDERUNGEN

- **Minimum:** 2,0-GHz-CPU, 512 MB (XP)/1 GB (Vista) RAM, Radeon X800/GeForce 6800
- **Empfehlenswert:** Dual-Core, 512 MB (XP)/1 GB (Vista) RAM, Radeon X800/Geforce 6800.

TRINE 2

Das Hüpf- und Rätselfieber hat Sie gepackt und Sie können sich an der wunderschönen Welt von Trine einfach nicht sattsehen?

Dann können Sie sich gleich auf den zweiten Teil stürzen, der im Ende 2011 erschienen ist. Dort dürfen Sie sich über ein Wiedersehen mit den drei Helden aus dem Vorgänger freuen und auch die stimmungsvolle Atmosphäre wird Sie schnell wieder in ihren Bann ziehen. Es kommt sogar noch besser: Die physikalischen Rätsel sind deutlich komplexer und abwechslungsreicher als im ersten Teil.

Einen Guide zu allen Truhen finden Sie in der PC Games Extended ab Seite 168.

Pontius – der Ritter

Pontius ist ein Kraftpaket, mit dem Sie mühelos Barrieren zertrümmern oder Blockaden beiseiteräumen können. Im Kampf tritt er entweder als Rohling mit Zweihandstreitkolben an oder übernimmt die Rolle das Beschützers mit Schwert und Schild. Auch beim Lösen der Rätsel sind seine Waffen nützliche Instrumente.

Bei einem Levelaufstieg erhalten Sie Fertigkeitspunkte, mit denen Sie die Fähigkeiten Ihrer drei Helden ausbauen können. Lange überlegen müssen Sie nicht, da Sie das Spiel mit Punkten überhäuft.

In zahlreichen Truhen 1 warten kleine Schätze in Form von hilfreichen Spezialfähigkeiten oder Items, die beispielsweise die Lebensregeneration oder bestimmte Fertigkeiten verbessern.

Multiplayer

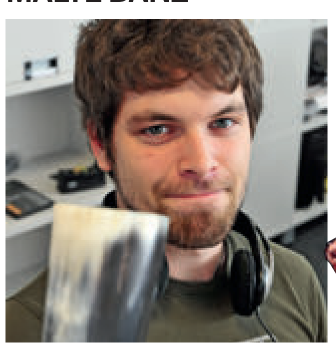
Nur wenn Sie die einzelnen Fertigkeiten geschickt einsetzen und kombinieren, kommen Sie hier ans Ziel. Egal ob im Kampf oder auf der Suche nach dem richtigen physikalischen Trick, am schnellsten geht es mit vereinten Kräften voran. Das lädt natürlich dazu ein, das Spiel auch einmal mit Freunden zu spielen. Und das macht tierisch Spaß!



„Die Messe Gamescom: Und wir brauchen sie doch!“

Die vielen Online-Betatests, die Screenshots, YouTube, Facebook, das Ge-Twitter der Entwickler, die Foren, Microsoft und Sega nicht da und außerdem war's in Leipzig viel schöner: Wer braucht da noch so etwas Altmodisches wie eine analoge Messe? Das war die Grundstimmung, wenn man sich im Vorfeld der Gamescom umhörte. Die Antwort auf diese Frage wurde auf dem Kölner Messegelände gegeben: Nach Einlass hat es keine 15 Minuten gedauert und die Warteschlangen vor **Far Cry 3**, **Black Ops 2** und **Assassin's Creed 3** erreichten die Marke von 300 Minuten. Das sind fünf Stunden! Es gibt offenbar immer noch Menschen, die sich so lange geduldig einreihen und für ein bis zwei Spiele Schlange stehen. Denn mehr werden sie bei dieser Taktfrequenz an diesem Tag nicht sehen. Das zeigt: Die Anziehungskraft einer Spielemesse ist immer noch riesig. Wer die Herbst- und Weihnachtsknüller im August live erleben will, kommt um die Gamescom nicht herum. Man kann nur hoffen, dass die Publisher den Fans ihrer Spiele auch künftig dieses Erlebnis ermöglichen.

HORN DES MONATS*
MALTE BANZ



Praktikant Malte wollte den Lesern doch glatt weismachen, dass man in **Day Z** Wildbret jagen kann. Pech gehabt – das wäre so, als würde man sagen, die Wurst jage man beim Metzger. Wildbret bezeichnet das fertige Fleischprodukt, gejagt wird das dazugehörige Wild! Zur Strafe muss Malte mit Ex-Förster und -Jäger Stefan Weiß morgens um 4 Uhr auf die Pirsch gehen.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

BORDERLANDS 2

Ein Herz für Roboter: fünfte Klasse enthüllt!

Im Frühling überraschte Gearbox mit der Ankündigung, dass man für **Borderlands 2** zusätzlich zum Heldenquartett noch eine fünfte Charakterklasse spielen darf: die Mechromancerin. Der Name wie auch die Klasse ist natürlich eine Anspielung auf den Necromancer (Totenbeschwörer) aus **Diablo 2**, folglich beschwört die Mechromancerin auch Helfer herbei. Und zwar Roboter namens Deathtraps, also quasi die bösen Brüder von Claptrap! Erscheinen soll die Mechromancerin voraussichtlich im September als separater DLC. Vorbesteller von **Borderlands 2** bekommen die Roboter-Beschwörerin allerdings kostenlos. Bei einem Besuch bei Gearbox führten uns die Texaner außerdem ein paar der Fähigkeiten der Mechromancerin vor. Ganz witzig ist der „Best Friends Forever“-Talentbaum, den der Präsentator witzelnd als „Freundinnen-Skilltree“ bezeichnet. Warum? Der ist für Spieler gedacht, die eigentlich kaum oder keine Shooter-Skills haben und einfach nur ein wenig Spaß im Koop-Modus mit Kumpels oder eben dem Freund/der Freundin haben wollen. Die Fähigkeiten in diesem Zweig greifen dem Spieler daher ein wenig unter die Arme. Die Passivfähigkeit „Close Enough“ etwa lässt abgeschossene Projektile an Objekten und Wänden abprallen und erhöht damit die Wahrscheinlichkeit, einen Gegner zu treffen – selbst wenn man beim ersten Versuch danebenholzt. Nach der Präsentation konnten wir außerdem erstmals die PC-Version von **BL 2** anspielen und haben gute Nachrichten für alle PC-Spieler: Gearbox hat sich richtig viel Mühe bei der PC-Fassung gegeben. Die Steuerung fühlt sich gut an, die Tastenbelegung kann frei konfiguriert werden und das Optionsmenü enthält einen ganzen Berg an Einstellungsmöglichkeiten. Selbst die Größe des HUDs kann angepasst werden. ❑

Info: www.borderlands2.com



Einige Texturen waren beim Anspielen der PC-Version ziemlich verwaschen. Der optisch geniale Cel-Shading-Look lässt das aber umgehend vergessen.

▶ Die Mechromancerin kann einen solchen Deathtrap-Roboter zu Hilfe rufen, der dann das Feindfeuer auf sich zieht und die Gegner angreift.

Für Spieler mit hochstufigen Charaktere wird es End-Game-Inhalte wie den wahnsinnig schweren Kampf gegen den Boss Terramorphous geben.

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
2	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
3	Diablo 3	Blizzard	Test in 06/12	Wertung: 91
4	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: –
5	League of Legends	GOA	Test in 13/09	Wertung: 78
6	Max Payne 3	Rockstar	Test in 07/12	Wertung: 89
7	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision	Test in 12/11	Wertung: 90
8	FIFA 12	Electronic Arts	Test in 10/11	Wertung: 89
9	Mass Effect 3	Electronic Arts	Test in 04/12	Wertung: 90
10	Assassin's Creed: Revelations	Ubisoft	Test in 12/11	Wertung: 88

SACRED CITADEL / SACRED 3

So geht es mit Sacred weiter!

Nein, Details zu **Sacred 3** können wir Ihnen keine liefern. Das Spiel war auf der Gamescom in Köln zwar ein Thema, wir können aber erst im kommenden Heft darüber berichten. Immerhin konnten wir eine ausführliche Runde **Sacred: Citadel** spielen. Das heitere Action-Spiel erscheint 2013 als Downloadtitel für PC und Konsolen und stellt einen Prolog zum dritten **Sacred** dar. Der Grafikstil ist sehr eigenwillig, wirkt etwas detailarm und ist eindeutig Geschmackssache. Der Spielverlauf ist recht schnell kapiert: Ähnlich wie im Uralt-Arcade-Klassiker **Golden Axe** verkörpern bis zu drei Spieler an einem Bildschirm heroische Fantasy-Helden und hauen Monster platt. Wir probierten das anhand einer Xbox-360-Vorabfassung aus. Als Krieger standen uns leichte und schwere Angriffe sowie diverse Kombos zur Verfügung. Uns zur Seite standen ein Magier und ein Bogenschütze – klassische Fantasy-Rollen also. Im Spiel gilt es dann, stets einen Bildschirm von Bösewichten zu reinigen, bevor es weitergeht. Hier und da kann auch mit Fallen, Umgebungsobjekten oder gar Reittieren interagiert werden. Ein Level-System und eine enorme Zahl an freispielbaren Waffen sollen langfristig motivieren. Der von Southend Interactive entwickelte Titel haute uns nicht gerade aus den Socken, scheint aber solide Actionkost zu bieten. Als Füllmaterial für die Wartezeit auf **Sacred 3** mag er durchaus funktionieren. ❑

Info: www.sacred-world.com



Magier, Waldläufer und Krieger – mit den drei spielbaren Figuren orientiert man sich streng an etablierten Fantasy-Klischees.



Der in der Mitte hängende Baumstamm kann durch einige Schläge zum Schwingen gebracht werden, um damit Gegner zu plätten.

WARGAME: AIRLAND BATTLE

Kalter Krieg im Anmarsch!



Alleine 150 spielbare Flugzeuge, die allesamt detailliert dargestellt werden, wird es in **Wargame: AirLand Battle** geben.

Entwickler Eugen Systems (**R.U.S.E.**, **Wargame: European Escalation**) hat seinen neuen Titel **AirLand Battle** angekündigt. Darin geht es um fiktive Szenarien zwischen 1975 und 1985, in denen sich die NATO mit den Kräften des Warschauer Paktes misst. Mehr als 750 Fahrzeuge und Einheiten dürfen Sie befehligen und in dynamische Kampagnen führen. Nordeuropa, insbesondere Skandinavien, steht dabei im Mittelpunkt der Kämpfe. Der Ausgang einzelner Gefechte soll sich deutlich auf den Kampagnenverlauf auswirken, was für taktische Vielfalt spricht. Für eine deutlich bessere Grafik sorgt eine neue Version der Iriszoom-Engine, die vor allem für noch realistischere Geländedarstellung sorgt. Ihre Armeen stellen Sie wie im Vorgänger mithilfe sogenannter Decks zusammen. Auch hier haben die Entwickler zahlreiche Verbesserungen vorgenommen. Noch geheim ist ein neuer Mehrspielermodus, den **AirLand Battle** enthalten soll. Als Erscheinungstermin wurde bislang nur 2013 genannt. ❑

Info: www.wargame-ee.com

DER HERR DER RINGE ONLINE: REITER VON ROHAN

Beritten in die Schlacht!

Ab fünften September 2012 dürfen sich Online-Recken in Turbines Free2Play-MMORPG **Der Herr der Ringe Online** nach Rohan begeben. Die Erweiterung **Reiter von Rohan** integriert das namengebende Questgebet in die riesige Welt Mittelerde. Die neue Region ist fast dreimal so groß wie Moria und führt unter anderem den berittenen Kampf ins Spiel ein. Die Höchststufe für Charaktere wird auf Level 85 erweitert und auch die epische Questreihe erfährt spannende neue Abenteuer. Als besonderes Schmankerl erhalten alle Abonnenten der PC Games mit der Auslieferung dieser Ausgabe automatisch den Client des Spiels inklusive einem Code, um ein exklusives Reittier im Spiel freizuschalten. Aber auch Nicht-Abonnenten gehen nicht leer aus – schreiben Sie eine Mail an redaktion@pcgames.de mit dem Betreff „Rohan". Sie erhalten postwendend den Client auf DVD zugeschickt. Das Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht. ❑

Info: www.lotro.com

Mit der Erweiterung **Reiter von Rohan** hält unter anderem der Kampf zu Pferde Einzug ins Free2Play-MMORPG **Der Herr der Ringe Online**.

GRID 2

Im Sommer 2013 am Start!



Die Fahrzeugauswahl wird Vehikel aus vier Zeitpochen umfassen, darunter klassische Muscle Cars und legendäre Sportwagen.

Um Codemasters Rennspielreihe, die ihren Ursprung im 2003 erschienenem **DTM Race Driver** hat, war es seit dem Release von **Grid** im Jahr 2008 recht still geworden. Anfang August jedoch kündigten die englischen Rennspielexperten endlich die Fortsetzung **Grid 2** für den Sommer 2013 an, an der laut Aussagen der Entwickler schon seit zwei Jahren gearbeitet wird. Abwechslung wird auch diesmal großgeschrieben: Neben verschiedenen Rennserien mit entsprechenden Gefährten erwarten Sie zahlreiche interessante Schauplätze – unter anderem Paris, Kalifornien, Abu Dhabi, Miami und Chicago. Die lizenzierten Fahrzeuge stammen aus vier Zeitepochen, im Trailer und den bisher veröffentlichten Screenshots sind klassische US-Muscle-Cars, fernöstliche und europäische (Super-) Sportwagen und extreme Fahrmaschinen vom Schlage eines Ariel Atom oder KTM X-Bow zu sehen. Damit das Spektakel auch optisch ansprechend präsentiert wird, wurde die im Vorgänger eingesetzte Ego-Engine generalüberholt; damit sich die Fahrphysik authentisch und stimmig anfühlt, kommt das neue, sogenannte „True Feel Handling"-System zum Einsatz. Es ist davon auszugehen, dass Codemasters es auch diesmal nicht mit der Simulationstiefe übertreibt, sodass auch **Grid 2** relativ gut zugänglich für Otto Normalspieler sein wird – die Zurückspulfunktion soll beispielsweise wieder enthalten sein. Für Diskussionen sorgte bereits die Ankündigung, auf eine Cockpitperspektive zu verzichten, da diese nach Aussagen des Studios von den meisten Spielern sowieso nicht genutzt würde und die Grafik der Fahrzeuge und Streckenumgebungen sowie die Physik davon profitieren. ❑

Info: www.codemasters.de

DIE PC GAMES APP FÜRS IPAD IST DA!

Lesefutter für unterwegs

Sie wollen Ihr Lieblingsmagazin auch in digitaler Form genießen? Dann hätten wir was für Sie: Ab sofort steht die neue PC-Games-App für das iPad kostenlos im iTunes-Store (einfach nach „PC Games" suchen) zum Download bereit. Ebenfalls kostenlos: eine Leseprobe mit einem umfangreichen Auszug aus dem letzten **Diablo 3**-Klassenbuch. Sie wollen noch mehr? Jede der fünf Klassen gibt's einzeln als Guide für läppische Euro 1,59. Natürlich mit vielen exklusiv produzierten Videos und massig Bonus-Material. Demnächst folgen weitere Sonderausgaben aus dem großen PC-Games-Portfolio. Und eine App-Variante für Android-Tablets ist natürlich auch in Arbeit! ❑

Info: www.itunes.de / www.pcgames.de



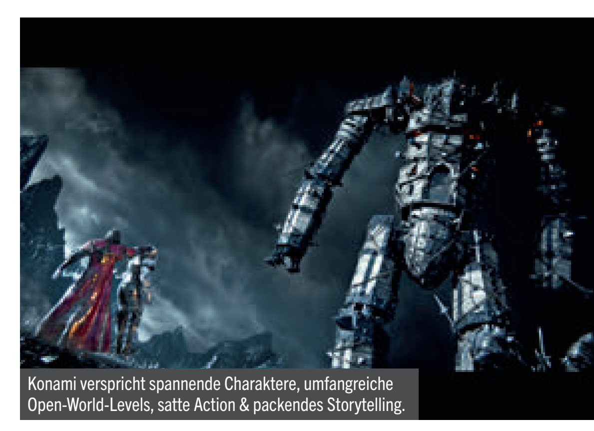


CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

Erscheint auch für den PC

Seit altehrwürdigen Game-Boy-Tagen bereitet Dracula mit seiner Menagerie der Monster der Vampirjäger-Familie Belmont in schöner Regelmäßigkeit einen höllischen Empfang, bisher allerdings hauptsächlich auf Spielkonsolen. Nicht so **Lords of Shadow 2**! Wie Konami während der Gamescom verlauten ließ, wird der zweite Teil des exzellenten **Castlevania**-Serienneustarts auch für Windows-PCs erscheinen. **Lords of Shadow 2** erzählt im Rahmen seiner mehrere Jahrhunderte umfassenden Handlung die Geschichte eines angeschlagenen, deswegen aber nicht weniger ambitionierten Grafen Dracula. Der Vampirlord will seine alte Stärke zurückgewinnen, die Belmonts möchten dagegen seine Schwäche nutzen, um Draculas dämonischer Existenz endgültig ein Ende zu setzen! Wir sind gespannt darauf, wie sich die brandneue Mercury Engine 2 auf dem PC schlägt – der Release des Action-Adventures ist für 2013 geplant. ❑

Info: www.konami-castlevania.com



Konami verspricht spannende Charaktere, umfangreiche Open-World-Levels, satte Action & packendes Storytelling.

REMEMBER ME

Gedankenkontrolle

Zu den interessantesten Neuankündigungen der diesjährigen Gamescom zählt zweifelsfrei das 3rd-Person-Action-Adventure **Remember Me**. Das ehemals von Sony mit dem Namen **Adrift** geplante Projekt wechselte ins Hause Capcom und wird von Dontnod, einem neuen Studio entwickelt. Im Team sind erfahrene Mitarbeiter, die schon an **Heavy Rain** sowie an der **Splinter Cell**- und **Rainbow Six**-Reihe mitgewirkt haben. Das Spiel wird für PC, PlayStation 3 und Xbox 360 produziert.

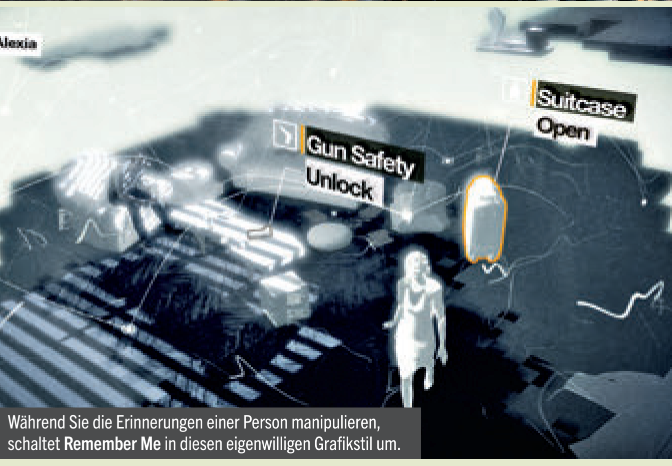
Remember Me spielt in einer Cyberpunk-Zukunft, in einem Neo-Paris des Jahres 2084, das optisch wie ein Mix aus **Deus Ex**, **Blade Runner** und **Minority Report** wirkt. Erinnerungen gelten in dem düsteren Szenario als Handelsgut, lassen sich digitalisiert darstellen und sogar beeinflussen, die Menschheit unterliegt der totalen Kontrolle. Hauptfigur in **Remember Me** ist die Gedächtnis-Jägerin Nilin, mit der Sie in der Lage sind, in das Gedächtnis anderer Menschen einzudringen, die gespeicherten Erinnerungen zu verändern und damit die Handlungen der Personen zu manipulieren. Nilin wurde selbst Opfer einer solchen Manipulation – ihr Gedächtnis wurde komplett gelöscht und sie wurde ins Gefängnis geworfen, aus dem sie jedoch fliehen kann. Ihr Ziel besteht darin, Nilins Identität wiederzuerlangen, eine packende Jagd nach der Vergangenheit entwickelt sich. Das Szenario bietet eine spannende Hintergrundstory, Martial-Arts-Kämpfe, Schleich- und Klettereinlagen sowie jede Menge Hightech-Spielzeug.

Der auf der Gamescom gezeigte Gameplay-Trailer lässt erahnen, dass es in der frei erkundbaren Umgebung viel Raum zum Experimentieren gibt, wie Sie eine Mission am besten lösen. Missionsanweisungen und Hinweise sind, ähnlich wie in **Splinter Cell: Conviction**, harmonisch in die Spielwelt integriert und passen hervorragend zum Cyberpunk-Setting. Erscheinen soll **Remember Me** 2013, ein genaueres Datum steht noch nicht fest. ❑

Info: www.capcom.com



Remember Me spielt in einem düsteren Cyberpunk-Paris im Jahre 2084 und ist sehr stimmungsvoll designt.



Während Sie die Erinnerungen einer Person manipulieren, schaltet **Remember Me** in diesen eigenwilligen Grafikstil um.

DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION

Warum kein Test?

Bis zum Redaktionsschluss blieb uns eine Testversion für die PC-Fassung zum Rollenspiel **Dark Souls** verwehrt. Verwunderlich ist das Ganze nicht, war doch in den letzten Wochen immer wieder die Rede davon, mit welchen Schwierigkeiten das Entwicklerteam bei der PC-Portierung zu kämpfen hat. Als Grund führte der verantwortliche Produzent Dasuke Uchiyama mangelnde Erfahrung des Teams mit PC-Fassungen an. Zu guter Letzt steht schon fest, dass **Dark Souls** in Sachen Performance nur mit maximal 30 Frames pro Sekunde spielbar sein wird. Auch die interne Auflösung im Spiel ist mit 1.024 x 720 Pixeln limitiert. Es lassen sich zwar höhere Auflösungen für die Ausgabe einstellen, allerdings wird dabei lediglich die zugrundeliegende, niedrige Auflösung hochskaliert, was zu einer entsprechend hässlichen Grafik auf modernen PC-Displays führt. Lediglich Einstellungen für Anti-Aliasing und Bewegungsunschärfe sind im Grafikmenü vorhanden, was für PC-Spieler mehr als dürftig anzusehen ist. ❑

Info: www.preparetodie.com


Technisch unzureichende PC-Konvertierungen von Konsolenspielen ist man ja gewohnt, aber bei **Dark Souls** muss man schon sehr schmerzresistent sein, um die Abstriche hinzunehmen.

THE WAR Z

Zombiealarm

Auf den ersten Blick erinnert **The War Z** sehr stark an die **Arma 2**-Mod **Day Z**, soll aber deutlich mehr Spieltiefe bieten. Dazu zählt zum Beispiel auch ein echtes Rollenspielsystem in **The War Z**.



Zombie-Spiele stehen seit der fulminanten **Day Z**-Mod für **Arma 2** aktuell wieder hoch in der Spielergunst. Das dürfte auch Entwickler Hammerpoint Interactive freuen, werkelt das Team doch akribisch am Survival-MMO-Spiel **The War Z**. Schon über 100.000 Spieler haben sich für einen Beta-Zugang registriert. Wann genau es letztlich losgeht, steht noch nicht fest, wohl aber, wie die Preisstruktur aussieht. Spieler, die sich für die Beta-Phase anmelden, erhalten das Spiel zunächst zum vergünstigten Preis von rund 15 Euro. Zum Release soll **The War Z** dann etwa 30 Euro kosten. Für dieses Preismodell stand sicherlich **Minecraft** Pate, was schließlich auch mehr als erfolgreich funktionierte. Monatliche Abokosten oder ein Shop sind nicht vorgesehen. Inhaltlich müssen sich Zombiejäger darauf einstellen, dass die Untoten in **The War Z** äußerst langsam unterwegs, dafür aber sehr stark sind und sich nur durch Kopftreffer ins Jenseits schicken lassen. ❑

Info: www.thewarz.com

EUROPA UNIVERALIS 4/CITIES IN MOTION 2

Aufbau-Training

Das schwedische Entwicklerstudio Paradox Interactive hat mit **Europa Universalis 4** und **Cities in Motion** neues Futter für Strategiefans angekündigt. Ende 2013 können Sie im Nachfolger von **Europa Universalis 3** aus dem Jahr 2007 wieder durch militärische Aktionen, Diplomatie und Wirtschaftswachstum ihre gewählte Nation zur stärksten ihrer Zeit machen. Als Neuerungen wurde verbesserte Grafik wie etwa eine topografische Übersichtskarte komplett in 3D oder auch tiefer gehende Diplomatieoptionen und aufgebohrte Handelsmöglichkeiten genannt. Im Mehrspielerteil, der auch einen Koop-Modus bietet, können bis zu 32 Spieler antreten.

Ebenfalls von Paradox kommt **Cities in Motion 2**. Als neue Features der Städtebau-Simulation wurde neben einer speziellen Busspur auf den Straßen auch neue Transportmittel angekündigt sowie ein Tag-und-Nacht-Wechsel, der das Verwalten von Zeitplänen nötig macht. Frisch implementiert wird auch der Multiplayer-Modus, der kompetitive und kooperative Modi bieten wird. ❑

Info: www.paradoxplaza.com



In **Europa Universalis 4** dreht sich über Ländergrenzen hinweg alles um Diplomatie und wirtschaftliche Macht.

H.U.N.T.

Hirn aus, Mausfinger an


Dicke Wummen gegen dumme Kultisten: Der Ego-Shooter H.U.N.T. setzt auf geradlinige Action ohne Schnickschnack.

Komischer Titel, **H.U.N.T.** – soll das 'ne Jagdsimulation sein? Eher nicht. Vielmehr handelt es sich um eine Notlösung, speziell für den deutschen Markt. H.U.N.T. steht für High-Risk United Nations Task Force Dort. In den USA heißt das Spiel anders, nämlich exakt wie sein geistiger Vorgänger aus dem Jahr 1994. Der ist hierzulande aber auf der Liste der jugendgefährdenden Medien der BPjM. Also von daher: Gestatten, **H.U.N.T.**! Hinter dem kryptischen Namen verbirgt sich ein Shooter der alten Schule. Als Mitglied der namensgebenden Spezialeinheit H.U.N.T. werden Sie auf eine mysteriöse Insel geschickt, um einem gefährlichen Kult auf die Spur zu kommen. Die Anführer dieser Sekte planen, Millionen von Menschen auszulöschen. Ausgestattet mit einem riesigen Waffenarsenal, darunter allerlei futuristischer Kram, räumen Sie nun also unter den Fanatikern auf. Klingt banal, ist es auch. Aber so sah die Handlung in Spielen nun mal vor 17 Jahren aus! Hauptsache ballern war damals die Devise. Ballern, bis der Mausfinger abfällt. Und genau das will auch **H.U.N.T.** liefern – im Gewand der Unreal Engine 3. ❑

PROJECT GIANA

Wiedergeburtshilfe


Rennen, springen, schießen. Giana Sisters ist ein klassisches Jump & Run, bei dem Sie durch eine 2D-Welt flitzen.

Der Klassiker **Giana Sisters** soll nach einem Nintendo-DS-Ableger nun via Kickstarter auch eine zeitgemäße Neuauflage auf dem PC erhalten. Unter dem Namen **Project Giana** will das Studio Black Forest Games aus Offenburg das Kultspiel zu neuem Leben erwecken. Involviert ist etwa der ehemalige Spellbound-Gründer Armin Gessert. Dieser war Entwickler bei Rainbow Arts, die den damaligen **Super Mario**-Konkurrenten **Giana Sisters** 1987 auf den Markt brachten. Mit an Bord sind weitere Mitarbeiter des mittlerweile insolventen Studios Spellbound, das übrigens auch für **Arcania: Gothic 4** verantwortlich zeichnet. Die Kickstarter-Aktion läuft seit Ende Juli, knapp die Hälfte der benötigten 150.000 US-Dollar wurden bereits gespendet. ❑

Info: www.kickstarter.com/projects/project-giana/project-giana

IMPRESSIONEN VON DER KÖLNER MEGA-SPIELEMESSE

gamescom

SPIELEMESSE

Die Games riefen und die Zocker kamen!

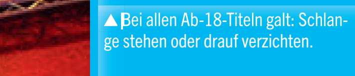
Bilder: PC Games/Kölnmesse

Zum mittlerweile vierten Mal verwandelte sich die Kölner Messe in eine bizarre Welt voller Lärm, Bildschirme, Orks, Elfen, sexy Hostessen, Spiel-Stationen und vor allem Zocker. Die Spielemesse Gamescom dürfte auch dieses Jahr um die 250.000 Besucher angelockt haben. Zum Zeitpunkt des Drucks dieser Ausgabe war sie noch in vollem Gange. Die Messe mag in Sachen Sensationsmeldungen und Neuheiten nicht ganz an die US-Branchenmesse E3 (Electronic Entertainment Expo) herankommen, dafür darf hier jeder rein, der Zeit, Lust und ein paar Euro übrig hat. Von 7 bis 17 Euro kostete eine Karte, für viele ein gutes Angebot – können sie doch Spiele wie **Far Cry 3**, **Tomb Raider**, **Hitman: Absolution** oder **Assassin's Creed 3** deutlich vor Release erleben oder gar anspielen. Der Preis dafür: Schlange stehen. Und zwar nicht zu knapp. Wer darauf keine Lust hatte, konnte sich dank Trailer-Kino und vielen frei zugänglichen Spielstationen auf dem gesamten Messegelände und in einem speziellen Cosplay-Bereich dennoch prima unterhalten. ❑

Info: www.gamescom.com



▲ Bei allen Ab-18-Titeln galt: Schlange stehen oder drauf verzichten.



◀ Am Blizzard-Stand wartet dieser Lego-Ork auf die Besucher. Wir denken uns dabei: Wäre eigentlich ein **LEGO: Warcraft** eine gute Idee?



◀ Sexy Hostessen gehören zur Spielemesse wie die Zeitlupe zu **Max Payne**. Egal ob Los Angeles, Tokyo oder Köln – sie sind überall! Finden wir gut!



◀ Am Fachbesucher-Mittwoch waren die Messehallen nur spärlich gefüllt. Einen Tag später sah die Lage dramatisch anders aus.

▶ Die großen Publisher setzten auf massive, zweckmäßige Messestände, teils mit edlen Deko-Objekten bestückt.

MESSE-HIGHLIGHTS

Top-Niveau, wenig Neues

Fast wäre die Gamescom dieses Jahr ohne echte Bomben-News über die Bühne gegangen, wäre da nicht Capcom gewesen. Dem japanischen Publisher gelang mit **Remember Me** eine echte Überraschung. Nicht wirklich neu für uns war **Assassin's Creed 3**, dessen Entwickler wir bereits mehrmals besuchten. Dennoch rockte das Spiel die Messe – mit spielbarem Mehrspieler und dem neuen Gameplay auf hoher See. Zuvor gar nicht auf dem Radar hatten wir **Marvel Heroes**. Der Free2Play-Titel sieht zwar grafisch noch eher schlicht aus, begeistert uns aber mit seiner Spielidee: **Diablo**-Gameplay mit Marvel-Helden. Sie schicken im Spiel Hulk, Captain America und Co. aus der Vogelperspektive in die Schlacht und finden automatisch generiertes Loot. Das könnte wirklich was werden! Ähnlich überrascht sind wir von **Doom 3: BFG Edition**. Aber nicht etwa, weil wir ohne eine aufpolierte Neuauflage des id-Klassikers nicht leben könnten, sondern weil wir anhand des Titels eine extrem spannende neue Hardware ausprobieren konnten: das **Oculus Rift Head-mounted Display**. Dahinter verbirgt sich die erste VR-Brille, die uns vollends überzeugte. Sie sehen das Spiel in 3D und können sich durch Kopfbewegungen ohne spürbare Verzögerung in der Spielwelt umsehen. Obendrein ist Ihr gesamtes Sichtfeld ausgefüllt. Sie sind mitten im Spiel! Behalten Sie diese über Kickstarter finanzierte Hardware im Auge. Das wird was! ❑



▶ So soll die fertige Hardware des Oculus-VR-Helms aussehen. Im Bild oben sehen Sie aber, dass der Prototyp noch lange nicht so weit war. Er bestand aus einer Skibrille, viel Gaffertape, Heißkleber und einer improvisierten Adapterbox. Dennoch war unser Kollege Toni Opl restlos von der Hardware begeistert!



Das neueste **Assassin's Creed**-Abenteuer war einer der ganz großen Stars der Spielemesse.



Marvel Heroes überraschte uns durch sein spaßiges Konzept: **Diablo**-Gameplay + Marvel-Charaktere.

-NEWSTICKER +++ GAMESCOM-NEWSTICKER +++ GAMESCOM-NEWSTICKER +++ GAMESCOM-NEWSTICKER +

+++ **WARREN SPECTOR** ließ sich im Interview mit Redaktionsleiter Thorsten Küchler zu einem kleinen Seitenhieb gegen den technikverliebten Epic-Chef Tim Sweeney hinreißen! Warrens Aussage im O-Ton: „Wenn Tim Sweeney nur halb so viel Zeit in Rendertechniken stecken und stattdessen gute KI-Gegner programmieren würde, wäre die Spieleindustrie schon deutlich weiter. Wir haben kein Technikproblem, wir haben ein Kreativitätsproblem!" +++ **STUMPFSINNIG UND BRUTAL!** Der Ersteindruck zum neuesten Titel von Visceral Games ist nicht unbedingt positiv. Da **Army of Two: The Devil's Cartel** jedoch nicht für PCs angekündigt worden ist, können sich die Konsolen-Fans ab März 2013 damit herumschlagen! +++ **STEAM FÜR ANWENDUNGEN** Kurz vor der Gamescom gab Valve bekannt, ab September auch Nicht-Spiele-Software über ihre Online-Plattform Steam anzubieten. Auch diese Anwendungen sollen von der Steamworks-Umgebung, u. a. durch automatische Updates profitieren. +++ **MARK REIN**, Vizepräsident von Epic Games macht dem PC-Lager mit folgendem Zitat anlässlich einer Engine-Präsentation Mut: „Die neue Unreal Engine 4 wurde auf dem PC entwickelt, daher ist der PC auch die führende Plattform für unsere neue Technologie". +++ **WORLD OF TANKS: GENERALS** Passend zum Free2Play-Hit kommt nun ein Browserspiel – ebenfalls gratis spielbar. Es erwarten Sie simple, rundenbasierte Gefechte. Die Mechanik erinnert an Sammelkartenspiele. Sie spielen Upgrade-, Einheiten- und Event-Karten möglichst schlau aus. Das könnte ein ganz witziger Zeitvertreib werden. ++

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD

Es hat BÄM! gemacht!

Traditionell wurden während der Gamescom auch die **BÄM! Awards** verliehen. In elf Kategorien ehrten Sie, liebe Leser, die besten Spiele. Denn wer den Publikumspreis erhielt, darüber stimmten Sie auf der **BÄM!**-Webseite ab. Verliehen wurde der Preis am 17. August im Kölner Gloria Theater. Wer in den einzelnen Kategorien gewann, zeigt die Tabelle rechts. Obendrein begrüßten wir Skate-Legende Tony Hawk, den wir für sein langes Engagement bei Activisions **Tony Hawk's**-Spielen mit einem Platz in der **BÄM! Hall of Fame** ehrten. Herzlichen Glückwunsch, Tony! ❑

Info: www.bamaward.de

RUBRIK	SIEGER
Adrenalin	Battlefield 3
Intelligenz	Anno 2070
Teamgeist	Battlefield 3
Weltenbummler	The Elder Scrolls 5: Skyrim
Online-/Social-Game	Goodgame Empire
Hardware & Zubehör	Geforce GTX 680
Most Wanted: PC	Guild Wars 2
Most Wanted: PlayStation 3	Grand Theft Auto 5
Most Wanted: Wii / WiiU	New Super Mario Bros. U
Most Wanted: Xbox 360	Halo 4
Most Wanted: Mobile/Handheld	Assassin's Creed 3: Liberation

WARTESCHLANGEN

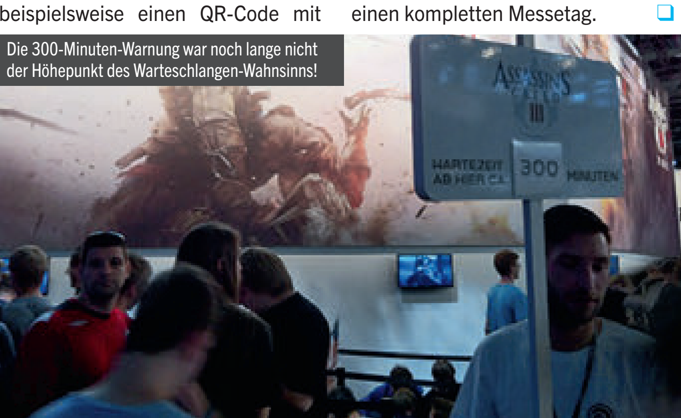
Frust für Besucher

Ein großes Problem für Aussteller und Zocker ist die Tatsache, dass es nur begrenzte Zock-Stationen, aber riesiges Interesse gibt. Endlose Warteschlangen sind das Resultat. Zusätzlich verschärft wird die Situation durch die Tatsache, dass Ab-18-Inhalte nur in abgetrennten Bereichen gezeigt werden dürfen. Das sorgt für noch mehr Schlangen und noch mehr Kontrollen. Dieses Jahr versuchten einige Aussteller, der Massen durch neue Technologien Herr zu werden. Bei EA konnte man beispielsweise einen QR-Code mit seinem Smartphone scannen und bekam mit etwas Glück einen festen Anspieltermin zugewiesen. Doch am Ende staute es sich doch – vor allem bei Ubisoft. Dort konnte man nämlich erstmals Hand an die neue Nintendo-Konsole Wii U legen und obendrein den Publikums-Liebling **Assassin's Creed 3** in Aktion erleben. Vor dem Titel kam es dann zum Megastau. Über sechs Stunden Wartezeit mussten interessierte Besucher in Kauf nehmen, also fast einen kompletten Messetag. ❑

▶ Überall wiesen Schilder aus, auf wie viel Wartezeit sich die Besucher einstellen mussten. Für die Top-Spiele der Messe wartete man vier Stunden oder länger!







Die 300-Minuten-Warnung war noch lange nicht der Höhepunkt des Warteschlangen-Wahnsinns!


Als die Gamescom am Donnerstagmorgen für alle Besucher öffnete, füllten sich die Messehallen in Rekordzeit.

Fotos: PCGames, Ubisoft, Kölnmesse

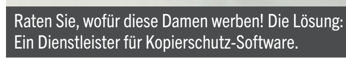
MESSEBABES & COSPLAY

Sexy, ausgefallen & gut drauf!

Auch diesmal freuten wir uns wieder über freundliche, hübsche Messe-Hostessen. Obendrein staunten wir über die vielen Cosplayer, Fans der Verkleidung als Spielcharakter. Die bekamen sogar ihren eigenen Bereich – Bubble-Tea-Stand inklusive! ❑







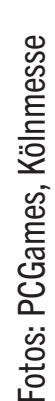
Raten Sie, wofür diese Damen werben! Die Lösung: Ein Dienstleister für Kopierschutz-Software.



Cosplay war ein wichtiges Thema auf der Messe. Täglich wurde eine Modenschau veranstaltet und das beste Kostüm gewählt.



Wir freuen uns über die Natürlichkeit der deutschen Damen im Vergleich zur Silikon-Schau auf der US-Messe E3.

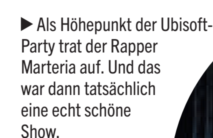


MESSE-IMPRESSIONEN

Partys, Promis & Bombast

Noch vor dem ersten Besuchertag lud Ubisofts zur abendlichen Beach-Party ein. Und vor Ort tummelten sich gleich jede Menge B-, C- und F-Prominenz, darunter etwa Skandalnudel Micaela Schäfer oder Kult-Schauspieler Ralf Richter. Das sahen wir zunächst genauso skeptisch wie Sie gerade, aber es hat sich gelohnt. Denn unser Interview mit dem herrlich redseligen Ralf Richter ist ein echtes Highlight – zu bewundern auf unserer Webseite www.pcgames.de! Und wenn wir schon beim Thema „Bewundern" sind ... zwei Stände auf der Gamescom fanden wir richtig toll. Den als Truppentransporter getarnten **Warface**-Stand sowie die riesige LED-Wand am Stand von Wargaming. Die restlichen Aussteller setzten auf eher zweckmäßige Messeauftritte. ❑

Unser Videoteam zerrte die von Ubisoft gebuchte Prominenz vor die Kamera, hier etwa Micaela Schäfer.



▶ Als Höhepunkt der Ubisoft-Party trat der Rapper Marteria auf. Und das war dann tatsächlich eine echt schöne Show.



Die riesige LED-Leinwand am Stand von Wargaming war der beeindruckendste Effekt auf der ganzen Messe. Wow! Einfach nur wow!

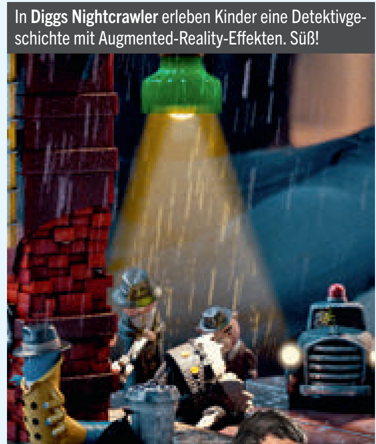


Schön, wenn Aussteller kreative Ideen haben. Crytek baute für seinen Shooter **Warface** einen Stand im Truppentransporter-Look.

Fotos: PCGames, Ubisoft, Kölnmesse



Mit **Until Dawn** serviert Sony interaktiven Teenie-Horror mit Bewegungssteuerung.

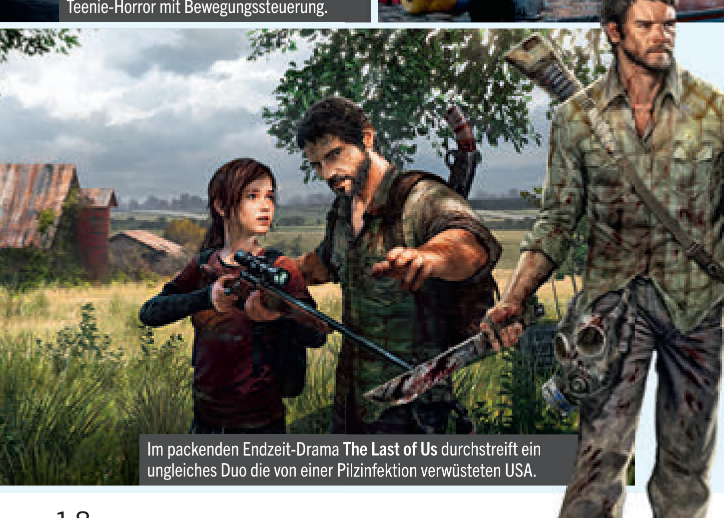


In **Diggs Nightcrawler** erleben Kinder eine Detektivgeschichte mit Augmented-Reality-Effekten. Süß!

KONSOLENECKE

Sony als Alleinunterhalter

Und in diesem Jahr geht unsere Trophäe für den Gamescom-Sieger im Bereich Konsolenhersteller an ... Trommelwirbel bitte ... Sony! Tadaa! Gut, das ist auch eine logische Schlussfolgerung aus der Tatsache, dass die PlayStation-Macher als einziger Hardwareproduzent überhaupt in Köln aufschlugen: Nintendo und Microsoft glänzten allein durch Abwesenheit, zum Thema Wii U bzw. zur Zukunft der Xbox konnte man also nicht allzu viel Neues in Erfahrung bringen. Die Sony-exklusiven Inhalte nutzten entsprechend ihre Chance, sich als Alleinunterhalter im Messe-Spotlight profilieren zu dürfen: Nach wie vor schwer beeindruckt hat uns neben der cineastischen Präsentation von **Beyond: Two Souls** zum Beispiel das hochatmosphärische Endzeit-Actionadventure **The Last of Us** – von der Edelschmiede Naughty Dog (u. a. **Uncharted**) sind wir zwar sowieso Spitzenqualität gewohnt, trotzdem steuert der brutale Überlebenskampf mit seinem hochinteressanten Protagonistenpaar auf das Prädikat „Extraklasse" zu. Ein ähnliches Urteil scheint sich auch immer mehr für den kunstvollen PlayStation-Network-Kreativtitel **The Unfinished Swan** anzubahnen. Selten konnte man mit einem virtuellen Tuschekasten und zwei Farben ein solch umfangreiches und fantasievoll-faszinierendes Abenteuer erleben. Ebenfalls am Start: Das PlayStation-Move-Horrorspiel **Until Dawn**, das sich deutlich von US-Teenie-Thrillern und Games wie **ObsCure** inspirieren lässt. Das auf der E3 vorgestellte Sony-Wonderbook bekam mit **Diggs Nightcrawler** & **Walking with Dinosaurs** neue Spielbuch-Ableger präsentiert, die PlayStation Vita beeindruckte grafisch wie inhaltlich mit ihrem Hoffnungsträger **Assassin's Creed III: Liberation**. Abseits des Sony-exklusiven Territoriums durften wir mit der **Doom 3 BFG Edition** eine sehr spannende, weil für viele Konsolen bisher nicht erhältliche Spielesammlung anzocken, uns vom gigantischen Umfang eines **Resident Evil 6** beeindrucken lassen und in **Tomb Raider** eine rundum verjüngte Lara Croft begrüßen. ❑



Im packenden Endzeit-Drama **The Last of Us** durchstreift ein ungleiches Duo die von einer Pilzinfektion verwüsteten USA.

ADVENTURE-ECKE

Großer Abenteuerspielplatz Gamescom


Chaos auf Deponia führt die Geschichte um Rufus fort. Ist er noch immer ein selbstsüchtigen Chaot?

1954: Alcatraz erzählt die Geschichte des Gefängnisausbruchs von Bankräuber Joe, der auf der gleichnamigen Gefängnisinsel einsitzt.

Neben Actionkrachern wie **Far Cry 3** & Co. wurden auf der Gamescom auch viele Adventures präsentiert oder neu angekündigt. Einige Spiele, wie etwa **Geheimakte 3** (Test auf Seite 84) waren nicht nur für die Presse, sondern auch für Besucher spielbar.

Die Adventure-Experten von Daedalic Entertainment zeigten mit **Chaos auf Deponia** den zweiten Teil des Rufus-Abenteuers auf dem Schrottplaneten, der im September erscheinen wird und bereits einen sehr guten Eindruck macht. Den Test gibt's eventuell schon im nächsten Heft.

Außerdem hatte Daedalic mit **1954: Alcatraz** ein vielversprechendes Abenteuer im Gepäck, das sich um einen Bankraub in Amerika dreht. Sie spielen den Dieb Joe, der zu 40 Jahren Knast auf der Gefängnisinsel Alcatraz verurteilt wurde und fliehen will. Voraussichtlich Anfang 2013 kratzen Sie an den Gitterstäben.

King Art (**Book of Unwritten Tales**) arbeitet an **Der Rabe**. Das Spiel wurde auf der Gamescom erstmals der Presse präsentiert und ist in den 60er-Jahren in Europa angesiedelt. Im actionreichen Adventure geht es darum, den Kunstdieb „Der Rabe" zu fassen, der eine schwarze Feder am Tatort hinterlässt. Sie reisen von der Schweiz bis nach Ägypten, um den legendären Saphir, das „Auge der Sphinx", zu schützen, und spielen nicht nur als Ermittler, sondern auch als Dieb. **Der Rabe** soll 2013 mit 3D-Grafik in Full-HD sowie cineastischer Inszenierung glänzen und bis zu 20 Stunden Spielzeit bieten.

Mit Jack Keane 2 werkeln die Jungs von Deck 13 weiter am neuen Abenteuer des gleichnamigen Helden. Leider brachte die Gamescom keine neuen Infos, aber die Levels, die wir bei unserem Studiobesuch von Deck 13 im März gesehen haben, zeigten mit mehr Feinschliff und Details einen sichtbaren Fortschritt.

Headup Games bringt im Frühsommer 2013 mit **Lilly Looking Through** ein Abenteuerspiel, bei dem Sie der jungen Heldin Lilly helfen, die Vergangenheit neu zu schreiben, die Gegenwart zu ändern und ein Geheimnis zu lüften. Lilly erhält im Spielverlauf eine Brille mit der sie zwischen Vergangenheit und Gegenwart wechseln kann.

Außerdem hat der Publisher aus Düren auch **The Inner World** in der Mache. In diesem humorvollen klassischen 2D-Adventure mit skurrilen animierten Charakteren sollen Sie im ebenfalls im Frühsommer dieses Jahres mit Hauptcharakter Robert erkunden, warum der Wind in der Fantasywelt Asposien verschwunden ist. ❑



Der Rabe trumpft grafisch mit tollen Lichteffekten und Lichtstimmung auf. Während der Zugfahrt fallen die Sonnenstrahlen durchs Fenster.


Jack Keane 2 wird gewohnt actionreich. In dieser Klopperei wählen Sie per Mausklick verschiedene Angriffs- und Verteidigungsstrategien.


The Inner World ist ein märchenhaft verdrehtes 2D-Point&Click-Adventure mit eigenwilligem Grafikstil.


In **Lilly Looking Through** rätseln Sie sich mit der kleinen Heldin durch Vergangenheit und Gegenwart.

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
▶	007 Legends	Ego-Shooter	Activision	19. Oktober 2012
▶	1954: Alcatraz	Adventure	Daedalic	2. Hälfte 2012
	A Game of Dwarves	Aufbau-Strategie	Paradox Interactive	4. Quartal 2012
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	12. Februar 2013
Seite 58	Anno 2070: Die Tiefsee	Aufbau-Strategie	Ubisoft	4. Oktober 2012
Seite 54	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2. Quartal 2013
	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft	23. November 2012
Seite 90	Awesomenauts	Action	Ronimo Games	1. August 2012
▶	Baldur's Gate: Enhanced Edition	Rollenspiel	Beamdog	18. September 2012
	Battlefield 4	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2013
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	26. Februar 2013
	Borderlands 2	Ego-Shooter	2K Games	21. September 2012
	Brothers in Arms: Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	Nicht bekannt
Seite 34	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Activision	13. November 2012
	Castlevania: Lords of Shadow 2	Action-Adventure	Konami	2013
	Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic	14. September 2012
	Chaos Chronicles	Rollenspiel	Bitcomposer	2013
	Cities in Motion 2	Aufbau-Strategie	Paradox Interactive	2. Quartal 2013
Seite 52	Command & Conquer: Free to Play	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2013
	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	THQ	2013
	Counter-Strike: Global Offensive	Ego-Shooter	Valve	21. August 2012
Seite 36	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	Februar 2013
	Cyberpunk	Rollenspiel	CD Projekt Red	Nicht bekannt
	Dark	Action	Kalypso Media	1. Quartal 2013
	Dark Souls: Prepare to Die Edition	Action-Rollenspiel	Namco Bandai	24. August 2012
Seite 80	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	17. August 2012
	Das Testament des Sherlock Holmes	Adventure	Focus Home Interactive	21. September 2012
	Dead Island: Riptide	Action	Deep Silver	Nicht bekannt
▶	Dead Space 3	Action-Adventure	Electronic Arts	8. Februar 2013
	Der Rabe	Adventure	Nordic Games	2013
	Devil's Third	Action	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Seite 28	Dishonored: Die Maske des Zorns	Action-Adventure	Bethesda	12. Oktober 2012
	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Larian Studios	2013
	Divinity: Dragon Commander	Strategie	Daedalic	1. Quartal 2013
	DmC: Devil May Cry	Action	Capcom	2013
	Doom 3: BFG Edition	Ego-Shooter	Bethesda	19. Oktober 2012
	Doom 4	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Kalypso Media	1. Quartal 2013
	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Online-Rollenspiel	Atari	4. Quartal 2012
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	3. Quartal 2012
	Europa Universalis 4	Runden-Strategie	Paradox Interactive	4. Quartal 2012
▶	F1 2012	Rennspiel	Codemasters	21. September 2012
	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	30. November 2012
▶	FIFA 13	Sportspiel	Electronic Arts	28. September 2012
	Firefall	MMO-Action	Red 5 Studios	3. Quartal 2012
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	2013
	Fußball Manager 13	Manager-Simulation	Electronic Arts	Oktober 2012
Seite 76	Galaxy on Fire 2: Full HD	Weltraum-Shooter	Bitcomposer Games	21. August 2012
Seite 84	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	31. August 2012
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
Seite 60	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Ncsoft	28. August 2012
	H.U.N.T.	Ego-Shooter	Apogee Software	Nicht bekannt
	Hawken	Ego-Shooter	Meteor Entertainment	12. Dezember 2012
	Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit	Action	Sega	3. Oktober 2012
Seite 40	Hitman: Absolution	Action	Square Enix	20. November 2012
Seite 86	Iron Brigade	Action	Microsoft	13. August 2012
	Jack Keane und das Auge des Schicksals	Adventure	Astragon	27. September 2012
▶	Jagged Alliance: Crossfire	Echtzeit-Taktik	Bitcomposer Games	24. August 2012
Seite 74	Legends of Pegasus	Strategie	Kalypso Media	10. August 2012

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	Lego Der Herr der Ringe	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	4. Quartal 2012
	Lilly Looking Through	Adventure	Headup Games	Mai 2013
	Lost Planet 3	Action	Capcom	1. Quartal 2013
	Marvel Heroes	Online-Rollenspiel	Gazillion Entertainment	2013
	Mechwarrior Online	Action	Piranha Games	2012
	Mechwarrior Tactics	Runden-Strategie	Infinite Game	2012
	Medal of Honor: Warfighter	Ego-Shooter	Electronic Arts	25. Oktober 2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	1. Quartal 2013
▶	Micky Epic 2	Action-Adventure	Disney Interactive	16. November 2012
	Natural Selection 2	Ego-Shooter	Unknown Worlds	3. Quartal 2012
	NBA 2K13	Sportspiel	2K Games	5. Oktober 2012
Seite 50	Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	2. November 2012
	Nuclear Union	Rollenspiel	1C Company	2013
Seite 38	Of Orcs and Men	Rollenspiel	Deep Silver	Oktober 2012
Seite 78	Orcs Must Die! 2	Action	Robot Entertainment	30. Juli 2012
	PES 2013	Sportspiel	Konami	4. Quartal 2012
	Planetside 2	MMO-Ego-Shooter	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2013
Seite 88	Prototype 2	Action	Activision	27. Juli 2012
	Race Driver: Grid 2	Rennspiel	Codemasters	2013
	Rainbow 6: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft	2013
	Rayman Legends	Jump & Run	Ubisoft	Nicht bekannt
	Remember Me	Action	Capcom	Mai 2013
	Resident Evil 6	Action	Capcom	2. Oktober 2012
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Deep Silver	2013
	Sacred Citadel	Action	Deep Silver	2013
	Shootmania: Storm	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
	Sim City	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	Februar 2013
Seite 68	Sleeping Dogs	Action	Square Enix	3. Quartal 2012
▶	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	Daedalic	15. Januar 2013
	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	THQ	5. März 2013
	Splinter Cell: Blacklist	Action	Ubisoft	1. Quartal 2013
	Star Trek	Action	Namco Bandai	1. Quartal 2013
	Star Wars 1313	Action	Activision	2013
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	2012
	Survarium	Online-Shooter	Vostok Venture	4. Quartal 2013
	The Cave	Adventure	Sega	1. Quartal 2013
Seite 93	The Elder Scrolls 5: Skyrim – Dawnguard	Rollenspiel	Bethesda	3. August 2012
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	2013
	The Inner World	Adventure	Headup Games	Mai 2013
	The Showdown Effect	Action	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
	The Walking Dead	Action	Activision	2013
	The Walking Dead: Episode 3 – Long Road Ahead	Adventure	Telltale Games	August 2012
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	5. März 2013
▶	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	3. Quartal 2012
	Total War: Rome 2	Strategie	Sega	2. Hälfte 2013
	Transformers: Untergang von Cybertron	Action	Hasbro Interactive	21. August 2012
	War of the Roses	Action	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
	Warface	Taktik-Shooter	Crytek	4. Quartal 2012
	Warframe	Action	Digital Extremes	4. Quartal 2012
	Wargame: AirLand Battle	Echtzeit-Strategie	Deep Silver	2013
	Warhammer 40.000: Dark Millennium	Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	2013
▶	World of Warcraft: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Blizzard	25. September 2012
	World of Warplanes	Online-Action	Wargaming.net	2012
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2012
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2013
Seite 44	XCOM: Enemy Unknown	Runden-Taktik	2K Games	12. Oktober 2012
	Zeno Clash 2	Action	Atlus	1. Quartal 2013

1&1 ALL-NET-FLAT



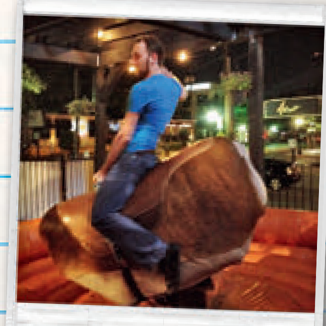
*1&1 All-Net-Flat Basic in den ersten 12 Monaten für 19,99 €/Monat, danach 29,99 €/Monat. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit, kundenseitiges Sonderkündigungsrecht zum Ende des 12. Monats. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten.

Das PC-Games-Team-Tagebuch

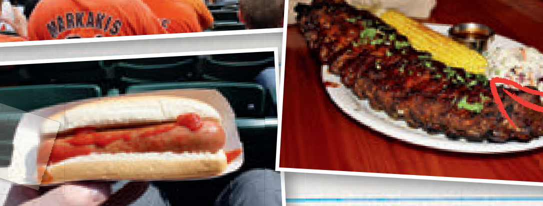
Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Spielen und Schreiben. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahren Sie auf dieser Doppelseite.

Viktors US-Tour




Gib's ihm, Vik!

Ende Juli bricht Viktor in die USA auf. Und er schlägt dort gleich zwei Fliegen mit einer Klappe, denn zuerst besucht er Firaxis Games in Baltimore und lenkt sich dort mit Live-Baseball und Hot Dogs ab. Dann düst er nach Dallas und besucht dort Gearbox. Und wenn man schon mal in Texas ist, dann gehören gepflegtes Rodeo sowie riesige Fleischbrocken einfach dazu!



Auf Zombiejagd in Osaka

Unser Gast-Redakteur Sebastian testete für diese Ausgabe nicht nur Sleeping Dogs, sondern besuchte auch Capcom in Osaka, um dort ein paar Videos von Resident Evil 6 aufzunehmen. Es blieb ein wenig Zeit, sich in der herrlich fremden Stadt umzusehen.


Entwickler



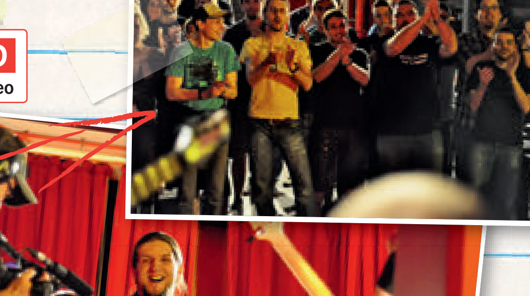
Felix trifft Entwickler-Legende

Auf der Spielemesse Gamescom lief Felix dieser nette Herr über den Weg: David Brevik. Er ist einer der Mitbegründer von Blizzard North, arbeitete federführend an Diablo 1 & 2. Er drückte dem Spieleklassiker klar seinen Stempel auf! Auf der Messe wirkte Brevik wirklich gut gelaunt. Wohl, weil er mit Marvel Heroes endlich wieder mal ein Spiel macht. Felix ist jedenfalls glücklich. Jetzt hat er alle Diablo-Chefentwickler abgehakt. Glückwunsch, Felix!

Massenszenen für die Heft-DVD

AUF DVD Das fertige Video

Unser Video-Redakteur Dominik scheut für die aktuelle Folge von Rossis Welt auf Heft-DVD weder Kosten noch Mühen. Extra für den Dreh wurde eine Band gegründet, ein Song gelernt, eine Disco belagert und die halbe Firma als Statisten engagiert. Was für ein Epos!



Heiteres Schmitteinander



beSCHMITTleidenswert

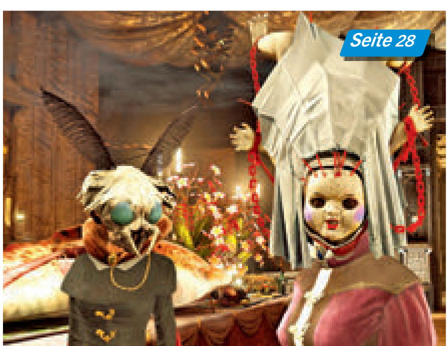
Und noch mehr Aufregung für unseren Dominik. Anlässlich seines Geburtstags machte der junge Mann den Fehler, seine Kollegen in einen örtlichen Biergarten einzuladen. Diese Handhaltung war dann den Abend über sehr typisch für Dominik. Der Rest der Gäste fand's aber richtig gut!

VORSCHAU 09/12

INHALT

ACTION

DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS


Seite 28

Für unsere Vorschau spielten wir erstmals die PC-Version des Action-Geheimtipps. Vier Stunden lang bezauberte uns **Dishonored** mit farbenprächtiger Optik und viel spielerischer Freiheit.

STRATEGIE

XCOM: ENEMY UNKNOWN


Seite 44

Als einziges deutsches Magazin verbrachten wir zwei Tage bei den **Civilization**-Erfindern von Firaxis. Unser Hinter-den-Kulissen-Bericht verrät Ihnen alles, was Sie über das Sid-Meier-Studio und dessen Runden-Taktik-Knaller **XCOM: Enemy Unknown** wissen müssen.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 16.08.12)

1. **GUILD WARS 2**
   Online-Rollenspiel | NCsoft
   Termin: 28. August 2012
2. **GRAND THEFT AUTO 5**
   Action-Adventure | Rockstar Games
   Termin: Nicht bekannt
3. **WATCH DOGS**
   Action-Adventure | Ubisoft
   Termin: 2013
4. **ASSASSIN'S CREED 3**
   Action-Adventure | Ubisoft
   Termin: 23. November 2012
5. **CRYSIS 3**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: Februar 2013
6. **HITMAN: ABSOLUTION**
   Action | Square Enix
   Termin: 20. November 2012
7. **FAR CRY 3**
   Ego-Shooter | Ubisoft
   Termin: 30. November 2012
8. **BORDERLANDS 2**
   Ego-Shooter | 2K Games
   Termin: 21. September 2012
9. **BIOSHOCK: INFINITE**
   Ego-Shooter | 2K Games
   Termin: 26. Februar 2013
10. **CALL OF DUTY: BLACK OPS 2**
    Ego-Shooter | Activision
    Termin: 13. November 2012

NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, verwenden wir ab sofort ein neues Artikelformat: den PC-Games-Vortest! Dieser bietet Ihnen deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir Ihnen hier:

Einschätzungsgrundlage
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

Positives & Negatives
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lesen Sie im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

Spielspaß-Prognose
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Testzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnetes Produkt" *Stefan Weiß*

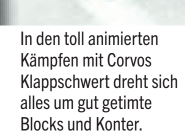
WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene **Sims**-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN
- \+ Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
- \+ Die strategische und die diplomatische Komponente sorgen für mehr Spieltiefe als in den vorigen **Sims**-Spielen.
- \+ Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
- − Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
- − Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf Knopfdruck.
- − Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0  80-85 100

„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem feisten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in **Die Sims: Mittelalter**. Ich bin überrascht, wie gut das **Sims**-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. **Sims**-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.




In den toll animierten Kämpfen mit Corvos Klappschwert dreht sich alles um gut getimte Blocks und Konter.



Dishonored: Die Maske des Zorns

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Peter Bathge

Wer braucht schon Half-Life 3, wenn er Dishonored spielen kann?

System Shock, **Thief** und **Deus Ex** haben vieles gemeinsam: Sie waren ihrer Zeit voraus, dienten als Inspiration für eine ganze Entwicklergeneration, haben sich ins Gedächtnis Tausender Spieler eingebrannt. Ach ja, und sie waren kommerziell gesehen ziemliche Flops. Weder die drei Originalspiele noch ihre Nachfolger erreichten auf dem PC Verkaufszahlen jenseits der Millionengrenze. Es sind Liebhaberspiele, geschätzt von Fans und Presse. Es sind Spiele, die ihre Spieler ernst nehmen, sie fordern, die Komplexität den Vorzug vor Action-Bombast geben. Die den sogenannten Hype, die von Publishern und Medien befeuerte Vorfreude, nicht nötig haben. Doch im Rückblick drängt sich die Frage auf, ob so ein kleines bisschen Hype diesen Spielen vielleicht gutgetan hätte – ein wenig mehr Begeisterung im Vorfeld, etwas größerer Medienrummel, ein Stückchen zusätzliche Publicity.

An den Verkaufszahlen der genannten Klassiker lässt sich nichts mehr ändern. Aber vielleicht gelingt es uns ja, die Aufmerksamkeit auf ein anderes Spiel zu lenken. Eines, das in der Tradition dieser Legenden steht. Das bis zu seinem starken Auftritt auf der E3 ein Schattendasein neben den **Call of Dutys** und **Medal of Honors** dieser Welt führte. Das einen größeren Hype verdient hätte. Sein Name: **Dishonored**. Seine Mission: Schleich-Action zum

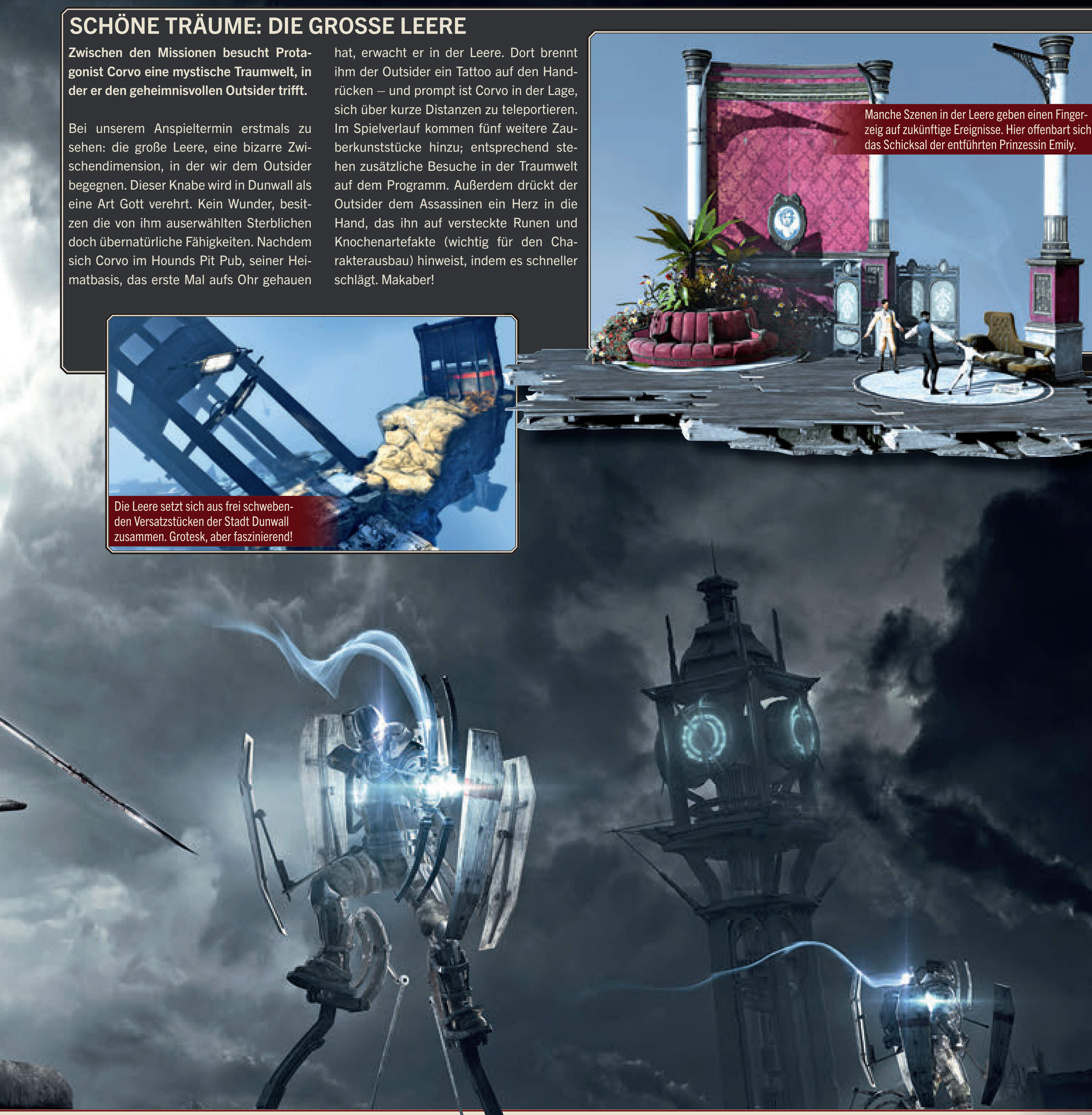
SCHÖNE TRÄUME: DIE GROSSE LEERE

Zwischen den Missionen besucht Protagonist Corvo eine mystische Traumwelt, in der er den geheimnisvollen Outsider trifft.

Bei unserem Anspieltermin erstmals zu sehen: die große Leere, eine bizarre Zwischendimension, in der wir dem Outsider begegnen. Dieser Knabe wird in Dunwall als eine Art Gott verehrt. Kein Wunder, besitzen die von ihm auserwählten Sterblichen doch übernatürliche Fähigkeiten. Nachdem sich Corvo im Hounds Pit Pub, seiner Heimatbasis, das erste Mal aufs Ohr gehauen hat, erwacht er in der Leere. Dort brennt ihm der Outsider ein Tattoo auf den Handrücken – und prompt ist Corvo in der Lage, sich über kurze Distanzen zu teleportieren. Im Spielverlauf kommen fünf weitere Zauberkunststücke hinzu; entsprechend stehen zusätzliche Besuche in der Traumwelt auf dem Programm. Außerdem drückt der Outsider dem Assassinen ein Herz in die Hand, das ihn auf versteckte Runen und Knochenartefakte (wichtig für den Charakterausbau) hinweist, indem es schneller schlägt. Makaber!

Manche Szenen in der Leere geben einen Fingerzeig auf zukünftige Ereignisse. Hier offenbart sich das Schicksal der entführten Prinzessin Emily.

Die Leere setzt sich aus frei schwebenden Versatzstücken der Stadt Dunwall zusammen. Grotesk, aber faszinierend!



Mitdenken wieder salonfähig machen. Sein Potenzial: gewaltig.

Wir haben **Dishonored** vier Stunden lang bei Publisher Bethesda in Frankfurt angespielt. In aller Ruhe, von Anfang an und erstmals auf dem PC. Das hat uns nachhaltig beeindruckt. So sehr, dass wir sichergehen wollen, dass **Dishonored** nicht zwischen all den anderen Hype-Spielen untergeht. Dass es nicht das Schicksal seiner erfolglosen spirituellen Vorgänger teilt. Dass es die Verkaufszahlen erreicht, die es verdient. Denn **Dishonored** ist anders und doch vertraut. Mit einem einzigartigen Handlungsort (eine Steampunk-Variante des viktorianischen Londons) auf der einen, und vielen Verbeugungen vor **System Shock**, **Thief** und **Deus Ex** auf der anderen Seite.

Der Einstieg ins Spiel erinnert dann aber eher an **Half-Life**. Dort steigt der Spieler als Gordon Freeman in eine Magnetbahn, die ihn auf einen Trip durch die Forschungsstation Black Mesa mitnimmt. Diesmal heißt der Protagonist Corvo Attano, sitzt in einem Ruderboot und kehrt nach Dunwall zurück. Dunwall, das ist das erwähnte Steampunk-London, die Hauptstadt eines Inselreichs, geteilt durch einen mächtigen Strom. Corvo, das ist der Kaiserliche Schutzherr, der Leibwächter der Kaiserin. Der Held war im Ausland unterwegs, im Gepäck ein Hilfegesuch der Monarchin. Denn in Dunwall wütet eine mörderische Seuche. Die macht aus braven Bürgern blutrünstige Zombies, Weeper genannt.

Während der Bootsfahrt nehmen wir die wunderschöne Architektur der Stadt mit ihren vielen Bögen und Stuckfassaden in uns auf. Wir spüren: Wie einst in **Half-Life** werden wir die nächsten paar

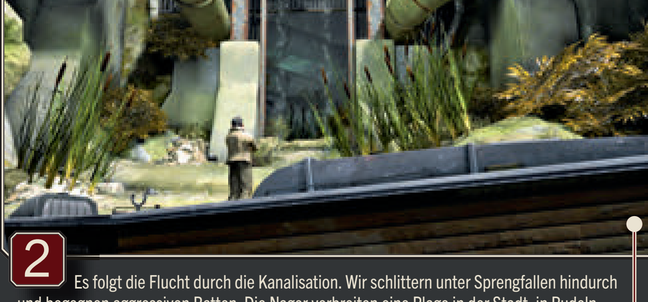
ERST KNAST, DANN PARTY: DAS HABEN WIR GESPIELT

Vier Stunden lang erforschten wir die Welt von Dishonored; nach dem spannenden Anfang absolvierten wir zwei umfangreiche Missionen aus der zweiten Spielhälfte.

Kaiserin Jessamine ist tot! Weil die Mörder einen Sündenbock brauchen, schimmelt der kaiserliche Leibwächter Corvo nach dem Auftakt sechs Monate im Coldridge-Gefängnis vor sich hin. Doch am Tag der geplanten Hinrichtung steckt uns ein Unbekannter den Zellenschlüssel zu. Prompt büxen wir aus und sprengen mit einer bereitgestellten Bombe ein Loch in die Gefängnismauer. Auch wenn dieser Tutorial-Abschnitt eher linear verläuft, existieren bereits zu diesem frühen Zeitpunkt mehrere Routen zum Ziel. Schleichen oder Kämpfen: In **Dishonored** haben Sie immer die Wahl!

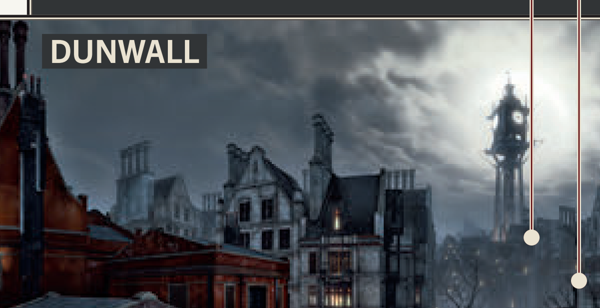
1





2 Es folgt die Flucht durch die Kanalisation. Wir schlittern unter Sprengfallen hindurch und begegnen aggressiven Ratten. Die Nager verbreiten eine Plage in der Stadt; in Rudeln streifen sie durch die Tunnel und verzehren patrouillierende Wachen. Wir werfen den Kreaturen eine Leiche zum Fraß vor und gelangen so zum Ausgang, wo Bootsmann Samuel wartet. Er bringt uns zum Hounds Pit Pub, dem Hauptquartier der Rebellen. Dort erhält Corvo anschließend seine Assassinen-Ausrüstung.

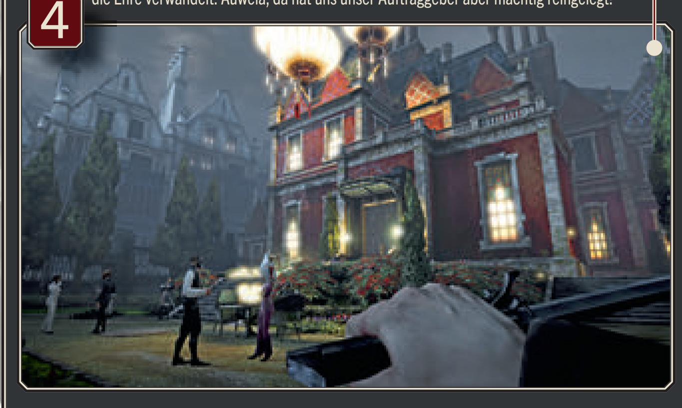
DUNWALL



3 Diese Mission kennen wir von der E3: Wir kidnappen den Wissenschaftler Sokolov (rechts). Dabei wählen wir eine andere Route als in L.A. und schließen die Mission in unter fünf Minuten ab. Das offene Leveldesign macht es möglich!

Zurück im Pub erzählt uns der Gefangene, dass unsere nächste Zielperson Lady Boyle heißt und dass diese einen Maskenball veranstaltet. Wir entdecken auf Anhieb drei Wege ins Boyle-Anwesen: mit gestohlener Einladung durch die Vordertür spazieren, über die Dächer auf den Balkon teleportieren oder in der Haut eines Fisches in den Weinkeller schwimmen. Im Garten erfüllen wir einen Nebenauftrag, der sich von einem einfachen Botengang in ein Pistolenduell für die Ehre verwandelt. Auweia, da hat uns unser Auftraggeber aber mächtig reingelegt!

4



5 Auf der Feier laufen drei Lady Boyles herum, alle mit dem gleichen Kostüm in Schwarz, Weiß und Rot. Doch welche davon ist unsere Zielperson? Im Gespräch mit den Gästen erhalten wir erste Hinweise. Anschließend schleichen wir in den ersten Stock und lesen die Tagebücher der Boyle-Damen. Aha, die gesuchte Person trägt Rot! Unten überreden wir die entsprechende Dame zu einem Schäferstündchen und schalten sie aus. Oder wir betäuben sie nur und übergeben sie einem heimlichen Verehrer, der sie fortschafft. Großartig für den Wiederspielwert: Bei jedem Missionsstart ändert das Spiel Kostüm und Identität der gesuchten Lady Boyle!

Stunden damit verbringen, dieses prächtige Spielareal zu erforschen und seine Wunder zu bestaunen.

Wir passieren eine Schleuse, die uns nach oben zum Kaiserpalast befördert. Über das Rauschen der Wassermassen hinweg unterhalten sich zwei Wachen über Corvos Mission; ein eleganter Kniff, um dem Spieler die Ausgangssituation des Spiels begreiflich zu machen. Der Held selbst sagt nichts, zumindest nichts Hörbares. Der Spieler führt in **Dishonored** zwar Dialoge mit mehreren Auswahlmöglichkeiten, doch Corvos Antworten erscheinen lediglich in Textform. Dafür plappern die anderen Charaktere wie ein Wasserfall.

Für deren Stimmen hat Bethesda deutsche Sprecher angeheuert, die ihr Werk verstehen. Jürgen Thormann etwa liefert eine astreine Leistung als hinterhältiger Meisterspion der Kaiserin ab – Thormann übernimmt in Hollywood-Filmen die Parts von Michael Caine und Ian McKellen. Seine markante Stimme verleiht der Figur Tiefe. Als der Meisterspion wenige Minuten nach Spielstart einen unheilvollen Plan in die Tat umsetzt und sich zum Lordregenten Dunwalls aufschwingt, trieft sein Tonfall vor Selbstgefälligkeit. Ja, das ist mal eine deutsche Stimme, die eines Spielefieslings würdig ist! Auch der Rest der Synchronisation befindet sich auf hohem Niveau. Doch egal ob deutsche oder englische Version, die Atmosphäre in **Dishonored** ist fantastisch. Ein starker Soundtrack

UMSETZUNG MIT HIRN: DIE PC-VERSION

Bei unserem Besuch spielten wir erstmals die PC-Fassung. Unser Fazit: Dishonored wird keine lieblose Konsolenumsetzung!

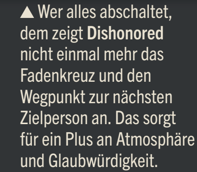
Arkane Studios (**Arx Fatalis**, **Dark Messiah of Might & Magic**) hat bislang auf dem PC immer saubere Arbeit abgeliefert. Auch **Dishonored** macht technisch einen ausgereiften Eindruck. Die von uns ausführlich gespielte Vorabversion lief in einer Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln mit allen eingeschalteten Grafikdetails ohne Probleme und flüssig auf einem Rechner der gehobenen Mittelklasse. Ein Blick ins Optionsmenü zeigt, dass uns keine technisch halbgare PC-Adaption erwartet wie aktuell bei **Darksiders 2** oder **Dark Souls**. Neben Auflösung, Anti-Aliasing und mehreren Textureinstellungen bestimmen Sie auch den Winkel des Sichtfelds nach Belieben und schalten sogar die Rattenschatten (!) an und aus. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, besonders die Darstellung des Wassers überzeugt. Kleine Mängel wie ein paar platte Pflanzen in einer finsteren Ecke der Kanalisation fallen kaum auf. Dafür beeindrucken die ultrakurzen Ladezeiten, zwischen den Levels vergehen nur wenige Sekunden. So loben wir uns das!



▲ Das Optionsmenü weist erfreulich viele Einstellungsmöglichkeiten auf. Wer will, konfiguriert sogar die Bildschirmanzeigen im Detail.

▶ In der Standardeinstellung weisen dezente Symbole auf Interaktionsmöglichkeiten, die Haltung des Spielcharakters und die ausgewählte Spezialfähigkeit hin.





▲ Wer alles abschaltet, dem zeigt **Dishonored** nicht einmal mehr das Fadenkreuz und den Wegpunkt zur nächsten Zielperson an. Das sorgt für ein Plus an Atmosphäre und Glaubwürdigkeit.

▶ Die PC-Version lief bei unserem Besuch bereits ausnehmend flüssig. Im Vergleich zur ebenfalls gespielten Xbox-360-Fassung hat die Grafik auf dem Rechner deutlich die Nase vorn.

begleitet dynamisch das Geschehen und wer sich umblickt, entdeckt zahllose Details, die Dunwall zum Leben erwecken.

Das fängt schon auf dem Weg zur Kaiserin an. Ihre Tochter, Prinzessin Emily, will mit uns Verstecken spielen. Das ist zwar nur ein Vorwand, um uns die „Mit Q und E um die Ecken gucken"-Mechanik von **Dishonored** zu vermitteln. Aber trotzdem: In welchem anderen Spiel fordert Sie ein kleines Mädchen zum Versteckspielen auf?

Ein paar Schritte weiter steht Oberaufseher Campbell Modell für den Chemiker, Arzt und Künstler Anton Sokolov (siehe Kasten auf Seite 30). Als wir uns zwischen die beiden bewegen, beschwert sich Sokolov: „Corvo, Sie stehen im Licht!" Und als wir uns die Flasche Apfelwein schnappen, die neben dem Maler auf einem Beistelltischchen steht, folgt ein „Hey, den wollte ich trinken!"

Später stromern wir zwischen zwei Missionen im Hauptquartier der Rebellen herum, einem verlassenen Wirtshaus, und ertappen Erfinder Pierro prompt beim Spannen! Eigentlich ist Pierro damit beauftragt, Corvos Ausrüstung gegen Geld und gefundene Baupläne zu verbessern. In diesem Moment ist er jedoch anderweitig beschäftigt: Das Auge ans Schlüsselloch gepresst, schaut er der schönen Magd Callisto beim Baden zu! Als wir ihn zur Rede stellen, entsteht ein wunderbar pfiffiger Dialog. Kaum hat sich Pierro verzogen, werfen wir selber einen Blick durchs Schlüsselloch. Und ja, auf der anderen Seite der Tür räkelt sich tatsächlich Callisto im Badewasser! Ein kleine, für den Handlungsverlauf unwichtige Szene, die aber zur Glaubwürdigkeit der Welt beiträgt.

Entwickler Arkane Studios hat Erfahrung mit interaktiven Welten. Sowohl das Erstlingswerk der Spieleschmiede, **Arx Fatalis**, als auch die Auftragsarbeit **Dark Messiah of Might & Magic** boten die Möglichkeit, zahlreiche Umgebungsobjekte zu manipulieren. Die Folgen waren stets nachvollziehbar und physikalisch korrekt – genauso wie in **Dishonored**. Hier nehmen wir per Tastendruck Flaschen auf, um sie anschließend dorthin zu werfen, wohin die so angelockten Gegner dackeln sollen. Oder wir stehlen Leckereien von einem Büffetisch, die bei Verzehr Corvos Gesundheit teilweise regenerieren. Deaktivierte Fallen oder mechanische Apparaturen nehmen wir dagegen auseinander, um Corvos Vorrat an Bolzen und Kugeln für Armbrust und Pistole aufzufüllen.



Die Nachtsicht-Fähigkeit zeigt Gegner und deren Sichtbereich an – auch durch Wände. Ein Muss für schleichende Spieler!



Der Lordregent (rechts) überzieht Dunwall mit einem Netz aus Wachgarnisonen und Überwachungstürmen.

INTERVIEW MIT **RAPHAEL COLANTONIO** UND **HARVEY SMITH**

„Spieler wollen Entscheidungen und Konsequenzen!“

PC Games: Auf der E3 und der Gamescom hat **Dishonored** für viel Furore gesorgt. Wie beeinflusst euch der gestiegene Hype bei der Arbeit?
Colantonio: „Das ist sehr motivierend für uns. Es zeigt, dass andere Menschen sich ebenso für unser Spiel begeistern wie wir selbst.“
Smith: „Wir glauben, dass es da draußen viele Spieler gibt, die thematisch anspruchsvolle Spiele wie **Dishonored** mit genauso viel Leidenschaft betrachten wie wir als Entwickler. Die von ihren Spielen Spieltiefe, Entscheidungen und Konsequenzen erwarten. Aber natürlich hatten wir während der Entwicklung auch immer Zweifel und die Angst, dass unsere Ideen dem Publikum nicht gefallen würden. Daher ist es umso schöner zu sehen, dass **Dishonored** offensichtlich gut ankommt.“

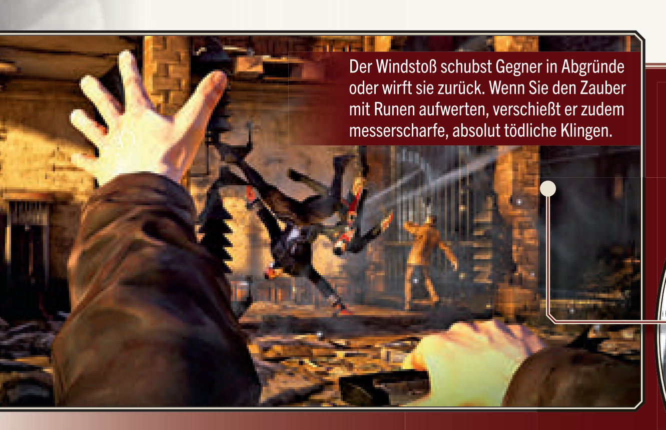
PC Games: Die Kämpfe in **Dishonored** sind sehr brutal: Der Spieler beschwört Ratten, die den Gegnern das Fleisch von den Knochen nagen, und Menschen lassen sich mit dem Schwert in acht (!) Einzelteile zerlegen. Ist so viel Blut und Brutalität denn überhaupt nötig?
Smith: „Wir geben den Spielern die Option, das Spiel durchzuspielen, ohne auch nur einen einzigen Menschen zu töten. Im Gegenzug wollten wir es aber sehr dramatisch inszenieren, wenn man sich als Spieler dann doch dafür entscheidet, zu kämpfen und Leben zu beenden.“
Colantonio: „Wie bei den meisten Spieleprojekten haben wir während der Entwicklung den Gewaltgrad immer wieder angepasst und abgewägt: Wie viel Blut fließt unter welchen Umständen? Mit dem Ergebnis sind wir sehr zufrieden.“

PC Games: In den letzten Monaten haben viele Spiele Gewalt genutzt, um Aufmerksamkeit bei Spielern und Presse zu erregen, besonders auf der E3. Glaubt ihr, dass die Spiele-Industrie in Zukunft verstärkt auf virtuelle Brutalität und vermeintlich „erwachsene“ Spiele setzt?
Colantonio: „Wir leben nun mal in einer Welt, die – egal wie man es betrachtet – in mancher Hinsicht schrecklich ist: Tod, Zerstörung und Chaos gehören einfach zum Leben dazu. Im Leben eines jeden Menschen gibt es Momente, in denen man in Gefahr schwebt oder direkt bedroht wird. Dementsprechend ist die Menschheit seit jeher fasziniert davon, den Hintergrund und die Ursachen von Konflikten und Aggressionen zu verstehen. Deshalb gibt es so viele Filme und Bücher, die sich mit Bedrohungen beschäftigen, und deshalb geht es in Spielen schon immer um Konflikte. Selbst Kartenspiele wie Poker drehen sich darum, den Widersacher auszuschalten. Das ist ein Teil des Menschseins. Dass wir diese Faszination mit Konflikt und Gewalt statt in der realen Welt in den Medien ausleben, ist meines Erachtens logisch und vielleicht sogar nützlich.“

PC Games: Erzählt uns mehr über die große Leere, die Corvo in seinen Träumen besucht. Was für ein Ort ist das, wie gelangt er dorthin und was für eine Rolle spielt die Leere in der Handlung?
Smith: „Die Leere ist der Anfang und das Ende aller Dinge, sie ist ein Raum außerhalb unserer Welt und Dimension. Unserer Rahmenhandlung zufolge finden sich jene Menschen nach dem Tod als Geister in der Leere wieder, die ein unharmonisches Leben geführt haben. Der Outsider ist das eine übernatürliche Wesen in **Dishonored**. Er ist eine Mischung aus Gott und Teufel und die Quelle der Magie in der Welt. Er erscheint jenen Menschen, die eine entscheidende Rolle in der Geschichte spielen werden, und verleiht ihnen große Macht. Dann beobachtet er, wie diese Auserwählten ihre neue Macht nutzen. Neben den Auserwählten des Outsiders gibt es aber auch solche Besucher der Leere, die sich den Weg hinein erkämpfen.“



Raphael Colantonio (links) und Harvey Smith sind Co-Creative Directors bei Arkane Studios.


Der Windstoß schubst Gegner in Abgründe oder wirft sie zurück. Wenn Sie den Zauber mit Runen aufwerten, verschießt er zudem messerscharfe, absolut tödliche Klingen.


Neben den sechs Fähigkeiten wählen Sie im Kreismenü auch Corvos Waffen wie Armbrust, Pistole, Granate und Mine aus, inklusive verschiedener Munitionssorten. Das Menü rufen Sie mit der mittleren Maustaste auf. Alternativ ziehen Sie Ihre Lieblingsfähigkeiten in eine Schnellzugriffsleiste am unteren Bildschirmrand, auf die Sie mit den Zifferntasten 1 bis 0 zugreifen.

Mit „Übernehmen“ schlüpfen Sie in die Haut anderer Menschen und Tiere. Egal ob Fisch, Ratte oder gar die zu erledigende Zielperson: Sie kontrollieren jeden! Bewaffnete Wachen lassen sich aber erst übernehmen, wenn Sie die Fähigkeit auf Stufe 2 ausgebaut haben.

Von links nach rechts: Die Nachtsicht zeigt Feinde und deren Sichtfeld durch Wände hindurch an. Der Teleport ist unheimlich nützlich, um an höher gelegene Stellen zu gelangen. Beim Probespiel war das unsere am häufigsten genutzte Fähigkeit! Mit „Tödlicher Schwarm“ beschwören Sie ein Rudel bissiger Ratten herbei, das sich auf den nächsten Gegner stürzt. Ein sehr mächtiger Zauber! Von den Opfern bleiben nur blutige Fetzen übrig.

Behälter mit Walöl explodieren bei Beschuss und betreiben die tödlichen Lichtbarrieren, die häufig Corvos Weg blockieren.

Egal ob Lichteinfall, Figurenproportionen oder Architektur: **Dishonored** besitzt einen eigenwilligen Grafikstil, eine Art Barock-Version der verwendeten Unreal Engine 3.

Bücher und Notizen liegen herum, sie behandeln Themen, die von Politik bis zur Vivisektion von Walen reichen. Ab und zu erfahren wir auch die Kombination für einen Tresor oder den Aufbewahrungsort eines beiseitegeschafften Schatzes. Und dann sind da natürlich noch die Tonbänder, welche die Lücken in unserem Wissen über Land und Leute füllen. Genau wie in **System Shock 2**!

Es sind solche vergleichsweise unspektakulären, leicht zu übersehenden Kniffe, mit denen Arkane Studios die Grenze zwischen Spiel und virtueller Realität verschwimmen lässt. **Dishonored** lädt den Spieler dazu ein, sich ganz in seine abgedrehte Welt zu begeben, die Geschichte zu erleben, anstatt sie bloß nachzuspielen. **Dishonored** will, dass Sie die weitläufigen Levels auf eigene Faust erkunden, ungewöhnliche Routen suchen, keine Situation zwei Mal auf die gleiche Weise lösen.

Ihren Entdeckerdrang stachelt Arkane mit einer Statistik nach jeder Mission an. Darin listet das Spiel erbarmungslos auf, wie wenige Goldmünzen (brauchen Sie für Upgrades), Knochenamulette (bis zu sechs verstärken gleichzeitig einzelne Attribute des Helden) und Runen (verbessern Corvos magische Fähigkeiten) Sie gefunden haben und wie viele insgesamt im Level verstreut sind. Das motiviert zu mehreren Versuchen. Ein perfekter Durchgang ist noch dazu angenehm schwer zu absolvieren. Denn dafür gilt es, weder einen Gegner um die Ecke zu bringen noch den Alarm auszulösen.

Die Schleich-Mechanik von Dishonored ist ausgesprochen gut gelungen. Bereits auf dem normalen Schwierigkeitsgrad hatten wir Mühe, ungesehen an Gegnern vorbeizukommen. Denn Patrouillen reagieren empfindlich auf Geräusche, selbst das Plumpsen eines fallen gelassenen bewusstlosen Körpers weckt ihren Argwohn. Wenn wir uns dann doch mal erfolgreich an den Widersachern vorbeidrücken, verspüren wir eine immense Befriedigung, zumal es nie den einen richtigen Weg gibt – Experimente sind erwünscht und werden belohnt.

Dishonored ist also ein Schleichspiel alter Schule, das Ihnen nichts schenkt. **Dishonored** ist aber auch ein fetziges Actionspiel mit vielen coolen Fähigkeiten und Waffen (siehe Bilder auf Seite 32). Eines aber ist **Dishonored** auf keinen Fall: gewöhnlich. Wir hoffen, dass so viel Mut von Ihnen, den Käufern, belohnt wird. Damit es nicht bald heißt: „Was haben **System Shock**, **Thief**, **Deus Ex** und **Dishonored** gemeinsam? Die miesen Verkaufszahlen!" ❑



Auf Knopfdruck verlangsamt Corvo die Zeit. Praktisch: Während der Zeitlupe ist es möglich, weitere Fähigkeiten einzusetzen.

„Ein brillanter Sandkasten für experimentierfreudige Meuchelmörder"



Peter Bathge

Um ein Spiel mehrmals durchzuspielen, alle Geheimnisse zu finden und jede Ecke zu durchsuchen, fehlt mir privat meistens die Zeit. Da lasse ich es dann auch mal bei einem Durchgang bewenden. Für **Dishonored** mache ich aber garantiert eine Ausnahme – so gespannt auf ein Spiel war ich schon lange nicht mehr! Was ich beim Anspieltermin in Frankfurt erleben durfte, hat meine Neugier nur noch gesteigert. Die Atmosphäre ist spitze, die spielerischen Möglichkeiten sind tatsächlich so vielfältig, wie es die Entwickler von Anfang an versprochen haben, und selbst die PC-Technik stimmt: **Dishonored** wird mein Herbst-Hit! Hoffentlich auch Ihrer. Denn wenn ein Spiel gute Verkaufszahlen verdient hat, dann ist es dieses!

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Arkane Studios
PUBLISHER: Bethesda
TERMIN: 12. Oktober 2012

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

Gefecht um die neue Map „Cargo“: In der Mitte kommt ein Mini-Kampfroboter angewalzt, dem die Mikrowellen des Geschützturms nichts ausmachen – im Gegensatz zu menschlichen Gegnern.

Call of Duty: Black Ops 2



Von: Petra Fröhlich

E-Sport für jedermann: Das neue Call of Duty wird zum Shooter-Youtube.

Stichwort E-Sport – da dachte man bislang an Profispieler in Sponsoren-Leibchen, die von einer Mehrzweckhalle zur nächsten touren und den Besten aus ihren Reihen in Disziplinen wie **Starcraft 2**, **League of Legends** oder **Counter-Strike** küren. Mit **Call of Duty: Black Ops 2** verspricht Entwickler Treyarch jetzt nicht weniger als E-Sport für jedermann: Professionelle Tools, professionelle Kommentatoren, Spaß für Gelegenheitsspieler und Profis. Das ist die zentrale Botschaft von Treyarch-Boss Mark Lamia und Game Design Director David Vonderhaar. Beide stehen auf der Bühne in der Kölner Vulkanhalle (die komplett im orange-schwarzen Look von **Call of Duty: Black Ops 2** dekoriert ist): Über eine Stunde lang erzählen sie, welche Neuerungen es rund um den Mehrspielermodus des Ego-Shooters geben wird. Und das ist eine ganze Menge – viele Features sind noch geheim und werden in den kommenden Monaten enthüllt. Schließlich erscheint **Call of Duty: Black Ops 2** erst Mitte November und man will gerade der schwedischen Konkurrenz von DICE (**Battlefield 3**) nicht zu viel verraten. Wie sich der Multiplayer-Modus in der Praxis anfühlt, konnten wir im Anschluss anhand der Xbox-360-Version live vor Ort ausprobieren. Auf der Map „Cargo“ ist unser Team im Container-Hafen von Singapur unterwegs; da die Container von Kränen durch die Gegend gehievt werden, verändert sich der Spielplatz ständig – samt den Laufwegen und der Deckung (ein Albtraum für Scharfschützen, die laufend ihren Standort ändern müssen). Temporeich und überraschend!


Durch das Gebiet dieser Windkraftanlage führt eine schmale Hängebrücke – ein echtes Nadelöhr für alle Angreifer. Links oben patrouilliert eine der für **Black Ops 2** typischen Drohnen.

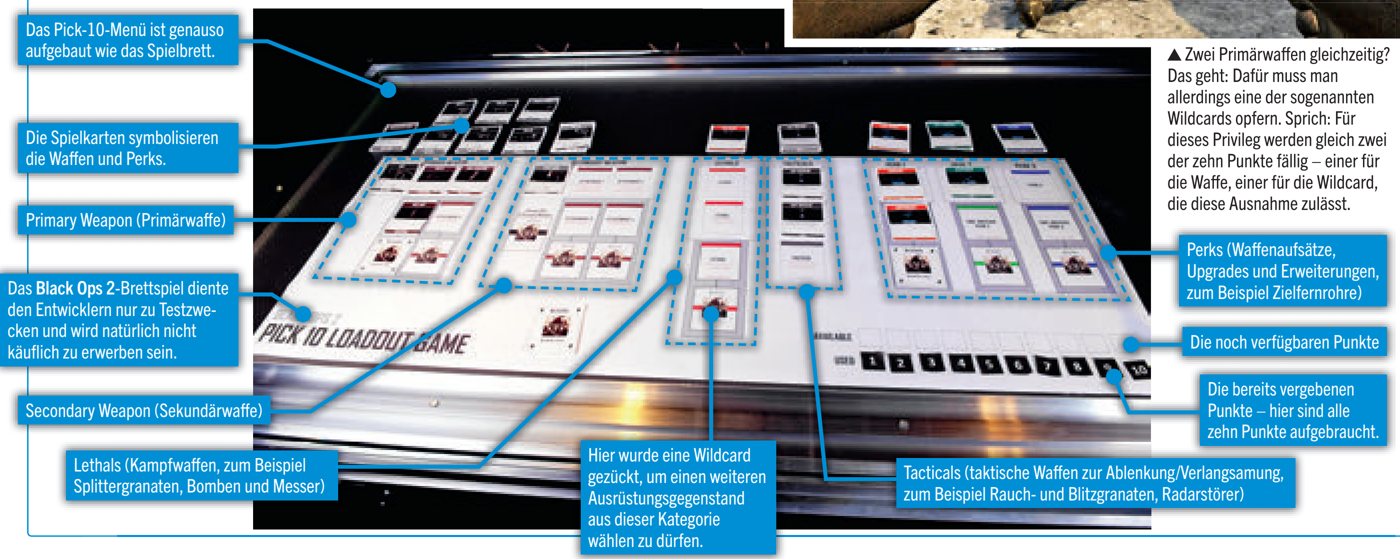
Abgesehen von den Neuerungen bei Schauplätzen und Waffen, die allein schon das Jahr 2025 mit sich bringt, kommt es Treyarch vor allem darauf an, ein besseres Multiplayer-Erlebnis zu bieten: Mit Turnieren, Liga-Systemen, Ranglisten und skillbasiertem Matchmaking will Treyarch die Spieler dauerhaft binden und so jedem Spieler zu jeder Tages- und Nachtzeit eine passende Herausforderung anbieten. „Competition is fun at any level“, nennt dies Spieldesigner Vonderhaar. Und damit sich das für die Zuschauer nach einer richtigen Sportveranstaltung anfühlt, hat Treyarch das sogenannte „Codcasting“ erfunden (fünf Euro in die Wortspielkasse). Zugucken soll fast so viel Spaß machen wie

PICK 10 – SO FUNKTIONIERT DAS NEUE KLASSENSYSTEM

Black Ops 2 enthält eine Art „Klassen-Baukasten“: Zehn Punkte können Sie ausgeben, jeder Ausrüstungsgegenstand kostet genau einen Punkt. Mit diesen Punkten können Sie Ihren Kämpfer mit beliebig wähl- und austauschbaren Primär- und Sekundär-Waffen, Modulen, Aufsätzen und Upgrades („Perks“) ausstatten. Diese Perks ermöglichen beispielsweise einen schnelleren Waffenwechsel oder eine zügigere Fortbewegung. Die Kombinationsmöglichkeiten sind schier endlos: Shotguns, Scharfschützengewehre, Sturmgewehre, Schilde, Pistolen, Granaten, Scanner und vieles mehr können Sie mitnehmen. Sogenannte Wildcards erlauben auch eigentlich unmögliche Kombinationen (zum Beispiel zwei Primärwaffen oder drei Aufsätze) – allerdings wird für jede Wildcard ein eigener Punkt fällig. Mit jeder Erfahrungsstufe und jedem Erfolg werden weitere Elemente freigeschaltet. Gerade Multiplayer-Neulinge dürften von der Fülle an Optionen erschlagen sein, denn jede Kombi will mitsamt ihren Vor- und Nachteilen sorgfältig abgewogen sein. Um zu testen, ob das System auch wirklich funktioniert, hat Treyarch eine Art Brettspiel gebastelt: Die Offline-Variante besteht ganz traditionell aus Pappe, die Spielkarten symbolisieren die Waffen und Updates.

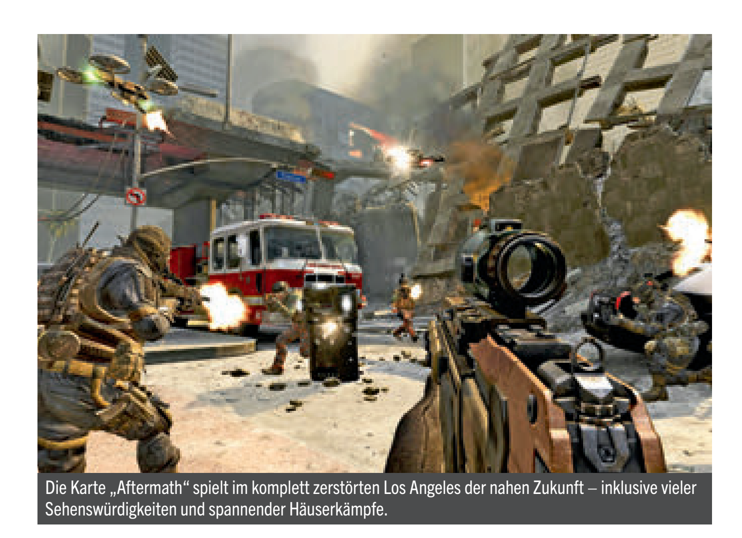


▲ Zwei Primärwaffen gleichzeitig? Das geht: Dafür muss man allerdings eine der sogenannten Wildcards opfern. Sprich: Für dieses Privileg werden gleich zwei der zehn Punkte fällig – einer für die Waffe, einer für die Wildcard, die diese Ausnahme zulässt.



Selbstspielen: Der „Regisseur“ kann nach Belieben Statistiken, Bild-in-Bild-Szenen, Übersichtskarten, den „Funkverkehr“ der Teams und vieles mehr einblenden – eben wie im Fernsehen. Partien sollen sich im Übrigen auch live auf Tablets wie das iPad streamen lassen; so kann man bequem vom heimischen Sofa aus spannende Gefechte mitverfolgen.

Gerade mit dem Codcasting-System verbindet das Studio große Hoffnungen, denn dadurch wird es ein viel größeres Video- und Live-Angebot an E-Sport-Matches geben – gerade für „Passiv-Sportler“ optimal. Und klar ist auch: Treyarch und Activision wollen die Kundschaft im eigenen System halten und dauerhaft motivieren. Bis zur Maximalstufe 55 und zehn Prestige-Ränge gilt es hochzuleveln; hinzu kommen Medaillen und Abzeichen für besonders heldenhafte Taten, Rekorde oder Serien. Mit Erfahrungspunkten werden nun nicht mehr nur Abschüsse belohnt, sondern auch Teamplayer-Leistungen wie etwa die erfolgreiche Eskortierung des Flaggenträgers im Capture-the-Flag-Modus oder die Sicherung eines Gebiets. Mit diesen sogenannten „Score-Streaks“ lassen sich Belohnungen freischalten, zum Beispiel Mikrowellen-Geschütztürme (perfekt für Engpässe und Hinterhalte), eine tödliche Drohne, Satellitenaufklärung oder ein wendiger Mini-Kampfroboter, der mit MGs und Raketen um sich feuert. Den Roboter ebenso wie die Drohne können Sie selbst steuern oder der Obhut des Computers überlassen. ❑



Die Karte „Aftermath“ spielt im komplett zerstörten Los Angeles der nahen Zukunft – inklusive vieler Sehenswürdigkeiten und spannender Häuserkämpfe.

„Online-Spaß dank cooler Waffen-Tüftelei und besserer Partnervermittlung.“

Petra Fröhlich



Nichts ist frustrierender als ein Matchmaking-System, das einem deutlich bessere oder deutlich schlechtere Mitspieler zulost. Das neue Ligasystem berücksichtigt nicht nur die Rangstufen, sondern guckt genauer auf die Statistiken der Kandidaten – das führt zu einer etwas längeren Suche, aber zu hoffentlich spannenderen Matches. Ebenso sinnvoll: die neuen Score-Streaks. Man muss nicht zwangsläufig die meisten Abschüsse auf dem Kerbholz haben, um Punkte einzuheimsen. Und das Pick-10-System ist ohnehin ein Eldorado für Tüftler. Nur die Technik hat mich zumindest auf der Xbox 360 leicht enttäuscht – was vermutlich an den frischen Eindrücken von **Crysis 3** lag. Hier hoffe ich einfach mal auf Extra-Politur bei der PC-Version.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Treyarch
PUBLISHER: Activision
TERMIN: 13. November 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

Von: Uwe Hönig

Die neuen Mehrspieler-Modi versprechen beste Unterhaltung dank genialer Waffen!


Überragende Explosionseffekte und ein stimmiges Spiel mit Licht und Schatten sorgen für Atmosphäre!


Die sensationelle Grafik lässt einem das Wasser im Mund zusammenlaufen. Hoffentlich funktioniert das Spiel am Ende nicht nur auf sündhaft teuren PCs mit acht Kernen und High-End-Grafikkarte!


Bei den bisher präsentierten Mehrspielermodi wurde viel Wert auf den Teamaspekt gelegt. Wer sich also mit seinen Kameraden nicht abspricht und als Einzelkämpfer agiert, hat hier eindeutig das Nachsehen.

Crysis 3

AUF DVD
• Video zum Spiel

Im Rahmen der Gamescom hatten wir Gelegenheit, den Mehrspieler-Part von **Crysis 3** auszuprobieren. Zwei der insgesamt acht Multiplayer-Modi durften wir ausgiebig spielen und wollen Ihnen die Eindrücke davon natürlich nicht vorenthalten.

Ein wachsamer Blick in Richtung Himmel lässt uns einen Flugtransporter der C.E.L.L.-Corporation erspähen. Flugs wird ein Explosionspfeil bereit gemacht und in den Alien-Bogen eingespannt. Sorgfältig zielen wir auf das sich schnell nähernde Flugobjekt und schleudern ihm per Knopfdruck den todbringenden Pfeil entgegen. Die spektakuläre Explosion unseres Volltreffers zwingt den C.E.L.L.-Transporter zu Boden, während wir uns bereits zur Absturzstelle begeben. Die Mission lautet, in zwei Minuten die zehn überlebenden Söldner auszuschalten, und zwar in der Rolle eines Hunters. Demnach sollen zwei übermächtige und mit Nanosuits ausgestattete Jäger ein ebenfalls gut bewaffnetes zehnköpfiges Soldaten-Team auseinandernehmen. Im Gegenzug heißt es für die Söldner lediglich zwei Minuten auszuhalten, bis der Evakuierungstrupp eintrifft und die Runde beendet wird. Das klingt einfach, ist es aber nicht, denn gefallene Soldaten verwandeln sich postwendend in Hunter und machen nun ebenfalls Jagd auf die verbliebenen Ex-Kameraden. Eine schwierige Situation für die C.E.L.L.-Söldner, da diese mutierten Hunter natürlich genau wissen, wo sich die ehemaligen Teammitglieder verschanzt haben. Insgesamt hinterließ der neue Hunter-Modus einen fabelhaften Eindruck und im Prinzip muss hier nur noch etwas am Waffen-Balancing gearbeitet werden. Die Alien-Wummen sind einfach einen Tick zu mächtig, obwohl bereits die Munition auf ein Minimum beschränkt wurde und Nachschub kaum zu finden ist. Der zweite spielbare Modus hieß Crash Site, wobei es sich um eine Art Capture the Flag handelt und bereits aus **Crysis 2** bekannt ist. Dank vereinfachter Nanosuit-Handhabung kommen die Matches aber rasanter rüber als im Vorgänger und machen unheimlich viel Spaß. Ego-Shooter-Fans können sich also Anfang nächsten Jahres auf ein grafisch opulentes Action-Fest einstellen! ❑

„Coole Waffen und der vereinfachte Nanosuit machen Lust auf mehr!“ *Uwe Hönig*



Obwohl wir bisher erst eine der zwölf Multiplayer-Maps und eine kleine Auswahl der über 30 Waffen im Spiel ausprobieren konnten, hinterließ **Crysis 3** bereits einen vorzüglichen Eindruck. Vor allem die durchschlagenden Alien-Waffen wie das Typhoon-Sturmgewwhr haben es mir angetan! Außerdem ist die Optik einfach umwerfend und strotzt nur so vor Details und atmosphärischen Effekten. Darüber hinaus hat sich Crytek mit der Darstellung der üppigen Regenwaldvegetation selbst übertroffen. Damit die Rechner-Performance angesichts dieser Grafikpracht nicht einbricht, kommt ein Grießelfilter ähnlich wie bei **Mass Effect 3** zum Einsatz. Glücklicherweise wirkt sich dieser Effekt bislang nicht als Störfaktor aus!

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Crytek
TERMIN: Februar 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

Von: Peter Bathge

Ausführlich gespielt: Die Ausrottung der Orks aus ungewohnter Perspektive



▶ Die im Detail schwächelnde Grafik-Engine zaubert einige sehr hübsche Panoramen auf den Bildschirm.

Goblin Styx kämpft mit Kurzschwert und Wurfmessern. Auf Stufe 15 wählen Sie für ihn und seinen Ork-Kumpel eine zusätzliche Spezialisierung aus.

Of Orcs and Men

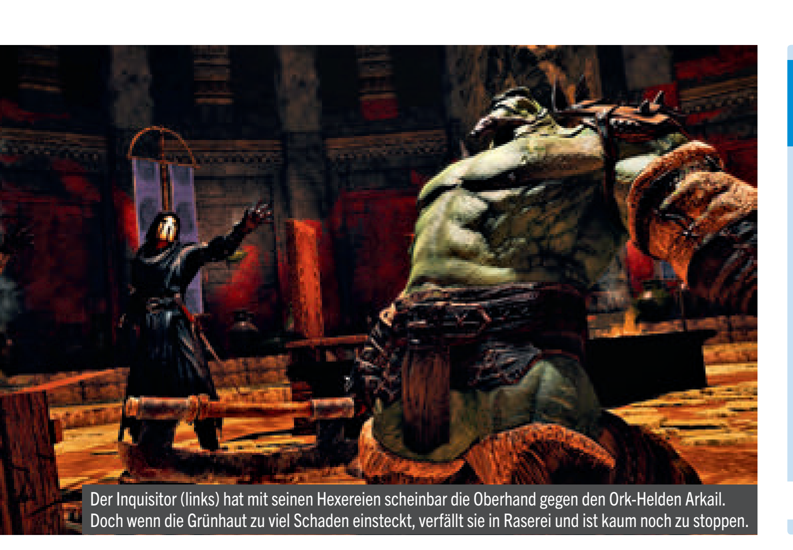
Eine große Mauer, welche die Menschen auf der einen vor den Gefahren (eingebildet und real) auf der anderen Seite beschützt, ist ein wiederkehrendes Motiv in Realität und Fiktion. Egal ob DDR, Israel, USA oder die Nachtwache aus den **Das Lied von Eis und Feuer**-Romanen: Allen Architekten einer solchen Mauer ist die Furcht vor dem Unbekannten jenseits der Grenze gemein.

Für die Menschen aus **Of Orcs and Men** sind das die Ork-Stämme des Südens. Doch die Grünhäute verfolgen keine finsteren Pläne, sie wollen einfach nur ihre Ruhe. Aus der Perspektive der vermeintlich unzivilisierten Wesen erzählt Entwickler Spiders eine Geschichte, die das übliche Gut-Böse-Schema auf den Kopf stellt. Gesellschaftskritik im Fantasy-Gewand.

Vordergründig verläuft die Handlung nach klassischem Muster: Zwei Helden (ein Ork und sein schnippischer Goblin-Führer) brechen zu einer Reise über den halben Kontinent auf, um einen despotischen Herrscher aufzuhalten. Nur diesmal heißt der eben nicht Sauron, sondern Damokles, ist Imperator des Menschenreichs und will mit einer Allianz zwischen seinem Volk sowie den Elfen und Zwergen die Orks ausrotten. Wir folgten der spannenden Story zwei Stunden lang und stießen auf überraschende Verwicklungen. So ersucht unser Gespann aus Ork und Goblin um Hilfe bei den Magiern, flieht aber kurz darauf aus deren Abtei, verfolgt von fanatischen Inquisitoren. Deren rücksichtsloser Anführer hasst Zauberer und Orks gleichermaßen. Guter Stoff!

Die häufigen Kämpfe gegen menschliche Speer- und Schildträger, bissige Kampfhunde und marodierende Goblinstämme erinnern stark an Cyanides **Game of Thrones**. Auf Knopfdruck läuft das Geschehen in Zeitlupe ab und Sie wählen aus drei Fähigkeitsrädern pro Charakter Angriffe aus, welche die Helden nacheinander abarbeiten. Das ist angenehm taktisch, denn jeder Gegnertyp ist gegen bestimmte Schläge und Fernkampfattacken empfindlich, außerdem gibt es Effekte wie Betäuben und Bluten. Dabei wechseln Sie ständig zwischen den Protagonisten hin und her. Weil die Kamera aber immer an der ausgewählten Figur klebt, geht teilweise die Übersicht flöten. Die Entwickler erwägen jedoch, eine von uns angeregte isometrische Perspektive wie in **Dragon Age: Origins** einzubauen.

Die beiden Protagonisten sind aufgrund ihrer Herkunft keine gern gesehenen Gäste jenseits der Mauer. Dementsprechend interagieren Sie nur mit wenigen NPCs im Lauf der 20 Spielstunden. Die meisten treffen sie in kleinen Rebellenlagern. Dort erhält der Spieler Nebenaufgaben, verbessert die Waffen des Duos oder kauft neue Ausrüstung. Mit gesammelten Erfahrungspunkten verbessern Sie zudem stetig die Talente der Protagonisten, das motiviert. ❑



Der Inquisitor (links) hat mit seinen Hexereien scheinbar die Oberhand gegen den Ork-Helden Arkail. Doch wenn die Grünhaut zu viel Schaden einsteckt, verfällt sie in Raserei und ist kaum noch zu stoppen.

„Kampfbetontes Abenteuer von der anderen Seite der Mauer"



Peter Bathge

So kann man (ich) sich irren: Auf der E3 erschien mir das Kampfsystem von **Of Orcs and Men** noch unnötig kompliziert und die Helden zu eindimensional. Doch nach dem Anspielen in der Redaktion bin ich angenehm überrascht: Der französische Entwickler Spiders liefert vielleicht nicht das erlesenste Rollenspiel aller Zeiten ab, einen angenehmen Zeitvertreib mit bemerkenswertem Szenario und guten Ideen erwarte ich aber allemal. Einen Favoriten unter den Helden habe ich auch schon: Mit dem Goblin Styx unerkannt durch die (schlauchartigen) Levels zu schleichen und Wachen hinterrücks einen Dolchstoß zu verpassen, macht Laune! Hoffentlich geht das Spiel im an Veröffentlichungen reichen Oktober nicht unter, das wäre eine Schande!

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Spiders
PUBLISHER: Deep Silver
TERMIN: Oktober 2012

EINDRUCK **GUT**



Eigentlich muss Agent 47 aus dieser Bibliothek unbemerkt entkommen. Dank Contracts-Nebenaufgabe gilt es aber, den Polizeichef auszuknipsen.



Andere Zielpersonen, andere Fluchtwege, andere Tücken – im Contracts-Modus muss man sich noch viel mehr mit der Umgebung und den Feinden auseinandersetzen.



Je geschickter und subtiler Sie bei der Erstellung eines eigenen Contracts vorgehen, desto schwieriger wird dieser für andere Spieler. Ein genialer Ansporn!



Vier Cops versperren den durch den Contract vorgegebenen Fluchtweg. Die hier gezeigte offene Konfrontation wird vermutlich nicht allzu viele Punkte bringen.

Hitman: Absolution

Von: Toni Opl, Marc Sauter

Neue Infos zu Gameplay und Technik direkt von der Gamescom.

IO Interactive präsentierte auf der Gamescom 2012 nicht nur die technischen Spezifikationen der PC-Version von **Hitman: Absolution** (siehe nächste Doppelseite), sondern führte auch ein ganz neues Feature namens „Contracts" vor. Für diese Erweiterung der Einzelspieler-Erfahrung ließen sich die Entwickler von ihren treuen Fans inspirieren, die in den Vorgängern irgendwann damit begannen, nicht nur die eigentlichen Zielpersonen, sondern auch andere NPCs, also Cops, Nebenfiguren oder Zivilisten, auf möglichst originelle Weise um die Ecke zu bringen. Bis heute erstellt die Community immer neue Hits, welche von IO überhaupt nicht vorgesehen waren. Mit Contracts (dt.: Verträge) dürfen Sie nun genau das auch in **Hitman: Absolution** tun. Und zwar ganz offiziell!

Jede Story-Mission bringt bereits eine Reihe von vorgefertigten Contracts mit, die Sie während des Spiels einfach über das Pausenmenü abrufen und aktivieren können. So wird plötzlich eine ganz andere Figur zur Zielperson, auch ein anderer Fluchtweg wird Ihnen vorgegeben. Exzellente Kenntnis der Umgebung und der Laufwege der Gegner ist hier also Pflicht. Vorgaben wie „Schießen Sie nicht daneben!" oder „Bleiben Sie komplett unentdeckt" erschweren die Hatz nach den neuen Opfern. Je mehr Kriterien Sie bei der Ausführung eines solchen Auftrags-Kills erfüllen, desto höher fällt die Belohnung aus. Die verdiente Kohle stecken Sie dann in neue Verkleidungen, Waffen und Upgrades, mit denen sich die Contracts (und auch die Hauptmissionen) wieder auf andere Art angehen lassen.

DIE SPEZIALEDITIONEN

Square Enix veröffentlicht zu Hitman: Absolution gleich zwei limitierte Sammlerstücke.

Der etwa 55 Euro teuren **Professional Edition** werden neben dem Spiel ein gebundenes Artbook, eine Making-of-DVD und der „Agency-Waffen-Pack"-DLC beiliegen. Letzterer umfasst als Spielgegenstände eine Hochleistungspistole, ein Großkaliber-SMG sowie eine halbautomatische Shotgun. Exklusiv bei Amazon gibt es außerdem die **Deluxe Professional Edition** für knapp 90 Euro. Sie bietet zusätzlich eine etwa 25 Zentimeter große Vinyl-Statue von Agent 47.



HITMAN: SNIPER CHALLENGE

Die Scharfschützen-Herausforderung ist ein eigenständiges Spiel und richtet sich an alle, die schon jetzt frische Hitman-Luft schnuppern möchten. Wir haben die Mission ausführlich angespielt und sagen Ihnen im Folgenden, worum's geht.



1

IO Interactive hat sich etwas Besonderes einfallen lassen, um den treuen Fans die Wartezeit auf das fünfte **Hitman**-Abenteuer etwas zu versüßen. Für 5 Euro ist im Handel eine Pre-Order-Box erhältlich, die einen Download-Code für **Hitman: Sniper Challenge** beinhaltet (wird für Vorbesteller auch direkt über Steam angeboten). Hierbei handelt es sich nicht um einen DLC für das Hauptspiel, sondern um einen eigenständigen Titel, den Sie sofort spielen können. Beim Kauf von **Hitman: Absolution** bekommen Käufer der Box die 5 Euro voll angerechnet (beim gleichen Händler).



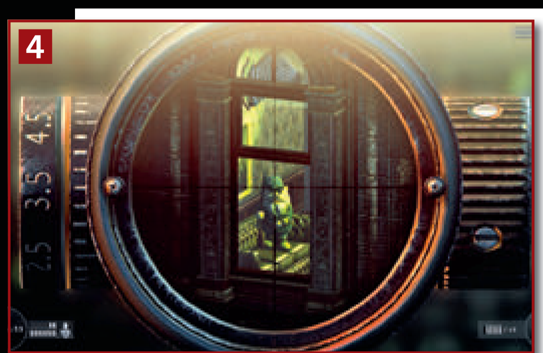
2

Ihr Auftrag: Sie beziehen mit Agent 47 eine feste Position auf dem Dach eines Wolkenkratzers und observieren eine Party, die auf der Dachterrasse eines gegenüberliegenden Gebäudes stattfindet. Es gilt, Richard Strong Jr., den Boss eines Rüstungsunternehmers, und dessen 14 Leibwächter zu eliminieren. Natürlich möglichst unauffällig und ohne Spuren zu hinterlassen. Zur Erfüllung der Mission bleiben Ihnen gerade mal 15 Minuten, danach verlässt der Geschäftsführer die Party wieder.



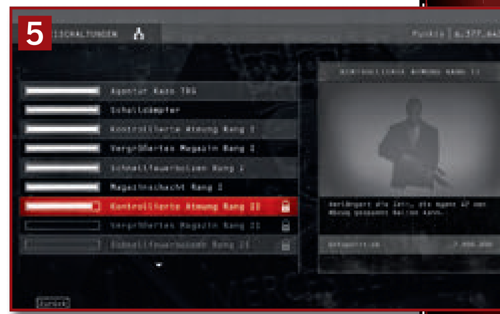
3

Bleiben Sie unentdeckt! Je geschickter und schneller Sie vorgehen und je mehr Handlanger Sie mit Ihrem schallgedämpften Sniper-Gewehr über den Jordan pusten, desto mehr Punkte gibt es. Damit können Sie sich auf der Online-Bestenliste verewigen und sich mit Ihren Freunden vergleichen. Tipp: Schalten Sie Gegner am Rand des Gebäudes aus, sodass diese in die Tiefe stürzen und keine Leichen zurückbleiben. Auch der Swimmingpool eignet sich hervorragend als Grabstätte. Kopftreffer geben genauso Extrapunkte wie getroffene Gegner, die gerade in Bewegung sind.



4

Sehen Sie sich um! Auf dem Dach gegenüber, in den Fenstern darunter und auch in der Umgebung allgemein gibt es nicht nur Gegner, sondern auch andere Dinge zu entdecken, die Ihnen Boni einbringen. So müssen Sie beispielsweise drei gelbe Gummienten, fünf Tauben oder vier Gartenzwerge finden und abschießen – jeweils immer innerhalb eines Durchgangs. Ist eine Herausforderung geschafft, erhalten Sie dafür einen Punktemultiplikator, um dessen Faktor sich Ihr Score am Ende der Mission erhöht. Diese Multiplikatoren sind permanent und addieren sich.



5

Rüsten Sie sich aus! Die gesammelten Punkte all Ihrer Versuche werden stets addiert und schalten nach und nach drei verschiedene Upgrades frei: Mit der Fähigkeit „Kontrollierte Atmung" können Sie präziser zielen, ein Schnellfeuerbolzen erhöht die Schussfrequenz und mit einem größeren Magazin müssen Sie seltener nachladen. Diese Upgrades lassen sich zudem noch in zwei weiteren Stufen ausbauen. Der Clou: Die Freischaltungen stehen Ihnen im November auch in **Hitman: Absolution** zur Verfügung. Es lohnt sich also, die **Sniper Challenge** immer wieder anzugehen.

Contracts besteht jedoch nicht nur aus ein paar Nebenmissionen für das Hauptspiel, sondern ist gleichzeitig auch ein separater Spielmodus samt Editor. Wobei der Begriff „Editor" irreführend ist, denn hier muss man sich nicht mit einem komplizierten Interface herumschlagen. „Play to create" lautet die Devise! Will heißen: Sie starten im Contracts-Modus eine beliebige Story-Mission und erschaffen spielerisch einen neuen Contract. Dabei ist jede Person, die im Level unterwegs ist, als Ziel markierbar. Sie dürfen für Ihren eigenen Contract sogar bis zu drei Opfer bestimmen. Ihr gesamtes Vorgehen entscheidet, wer auf welche Weise eliminiert werden muss, welche Zusatzvorgaben einzuhalten sind und wo Agent 47 die Szenerie verlassen muss. Haben Sie Ihren Durchgang erfolgreich beendet, wird der Contract automatisch online gestellt und kann dann von anderen Spielern heruntergeladen und selbst gespielt werden. Über den Menüpunkt „Competition" dürfen Sie Freunde auch direkt herausfordern, die dann versuchen müssen, den Punkterekord Ihres Contracts zu knacken.

„Alle bisher gezeigten Szenarien strotzen nur so vor Atmosphäre!"



Toni Opl

Was ich bisher von **Hitman: Absolution** gesehen und gespielt habe, macht von der kniffligen **Sniper Challenge** (siehe oben) über die Episode in der alten Bücherei von Chicago und den Chinatown-Einsatz bis hin zu den Szenen in den Straßen von Hope einen hervorragenden Eindruck. Die Umgebungen wirken unfassbar authentisch, das Verhalten von Bösewichten und Zivilbevölkerung ist realistisch und nachvollziehbar, der Handlungsspielraum immens. **Hitman: Absolution** scheint mit seinen vielfältigen Lösungsmöglichkeiten per se schon enorm viel Langzeitmotivation zu bieten. Der neue Contracts-Modus steigert den Wiederspielwert fast schon ins Unermessliche. Diese Einbindung der Community ist ein genialer Schachzug!

GENRE: Action
PUBLISHER: Square Enix
ENTWICKLER: IO Interactive
TERMIN: 20. November 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

Die Technik hinter Hitman: PC Games blickt auf die alte Glacier-Engine zurück und erklärt den neuen Grafikmotor.

Hitman: Absolution wie auch die **Sniper Challenge** basieren auf der Glacier-2-Engine. Diesen Technikmotor hat Entwickler IO Interactive für Codename 47s Rückkehr entworfen und mit diversen PC-Optimierungen versehen.

Die Glacier-Engine begleitet die **Hitman**-Serie von Anfang an und wurde Ende der 90er-Jahre erstmals der Öffentlichkeit präsentiert. Der erste Teil der Reihe, benannt nach seinem Protagonisten und exklusiv für den PC, landete anno 2000 in Deutschland prompt auf dem Index, denn das Spiel bot sogenanntes Ragdoll – im Fall vom Serien-Start unter anderem Todesanimationen.

Zwei Jahre später erscheint mit **Silent Assassin** der Nachfolger auf Basis einer erweiterten Glacier-Engine. Der Stealth-Titel lebt von seinen liebevollen und detaillierten Levels, in denen sogar verschiedene Wetterlagen zu bewundern sind. Neben der Option, Kantenglättung zu nutzen, sind es vor allem die dynamischen Schatten, die dem Hitman bei seinen Missionen helfen – die Spielfiguren hingegen wirken eckig und sind hölzern animiert.

Silent Assassin setzt eine DirectX-7-Grafikkarte voraus, ist genügsam in Sachen Hardware und erschien als einziger **Hitman**-Teil auch für Nintendos Gamecube. Darüber hinaus erlaubt das Spiel den Wechsel zwischen der Schulter- und der neuen Ego-Perspektive. Die künstliche Intelligenz ist wie schon beim ersten Teil verbesserungswürdig – so schießen sich Wachen gerne in den Rücken oder bekommen nichts mit.

Hitman: Contracts ist der gewalttätigste sowie düsterste Teil der Serie und gilt zugleich als der schwächste. Für große technische Neuerungen hat es nicht gereicht, denn das Spiel erscheint bereits 2004. Immerhin gibt es spezielle Reflexionen und eine Art neblige Tiefenunschärfe.

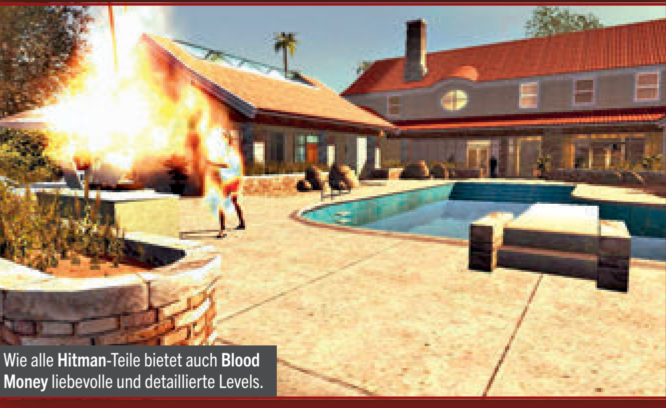
Mit **Blood Money** wird **Hitman** 2006 etwas innovativer (etwa das Bekanntheitssystem), wie gehabt überzeugt das Level-Design samt Licht- und Schattendarstellung.

Für Hitman: Absolution wirft IO Interactive die über die Jahre veraltete Technik über Bord und die Glacier-2-Engine übernimmt das Ruder. Diese ist für aktuelle PCs sowie kommende Plattformen ausgelegt und unterstützte anfangs nur DX10, mittlerweile aber auch DX11 – etwa Tessellation und Volumenstreuung für die Charaktere.

Die hochwertige Beleuchtung basiert auf dem modernen Deferred-Verfahren, welches viele dynamische Lichtquellen samt Schatten erlaubt. Die Physik übernimmt die Physx- statt der Havok-Bibliothek und alle Prozessorkerne werden für Berechnungen genutzt, die beliebte Tiefenunschärfe fehlt ebenfalls nicht. Am PC gibt es neben DX11 bessere Schatten, mehr Echtzeitreflexionen, höher aufgelöste Texturen sowie 3D-Unterstützung.


Hitman: Silent Assassin sah anno 2002 sehr gut aus und basiert auf einer erweiterten Glacier-Engine.


Hitman: Contracts bietet unter anderem Spiegelungen auf den Bodenfliesen – sehr schick.


Wie alle **Hitman**-Teile bietet auch **Blood Money** liebevolle und detaillierte Levels.


Das atmosphärische Spiel aus Licht und Schatten gehört zu den Stärken von **Hitman: Absolution.**


Auch Außenlevels mit viel Vegetation zaubert die Glacier-2-Engine glaubhaft auf den Bildschirm.

Welche Hardware brauchen Sie, um Hitman: Absolution im November problemlos spielen zu können?

NIEDRIGE DETAILS

Auf der niedrigsten Detailstufe wirkt **Hitman: Absolution** deutlich weniger atmosphärisch, was vor allem dem reduzierten Licht-und-Schatten-Spiel sowie der fehlenden Umgebungsverdeckung geschuldet ist. Die Kantenglättung fehlt ebenfalls, die Geometrie ist nur noch sehr schlicht. Immerhin: **Hitman** reduziert nicht die Texturqualität, dafür aber die anisotrope Filterung.

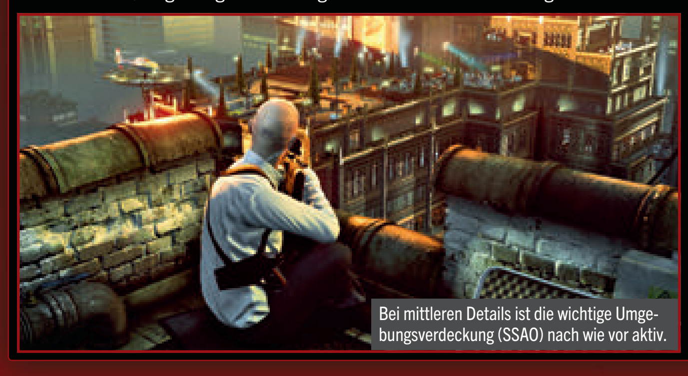


Mit minimalen Details verliert **Hitman: Absolution** viel von seiner Atmosphäre.

Hardware-Empfehlung	Alternative
CPU Der vierkernige Athlon II X4 641 kostet keine 70 Euro, verfügt jedoch über genügend Power. Ein günstigerer Prozessor lohnt nicht, der X4 bietet mehr Leistung pro Euro.	CPU Ein Pendant auf Intel-Seite gibt es nicht, mit dem Phenom II X4 945 existiert jedoch ein weiterer AMD-Prozessor, der für 80 Euro ein bisschen schneller rechnet als der X4 641.
GRAFIK Mit der aktuellen Radeon HD 7770 erhalten Sie eine ganz ordentliche DX11-Grafikkarte der unteren Mittelklasse. Die XFX 1000M Double Dissipation Edition arbeitet für 110 Euro flüsterleise.	GRAFIK Die ältere Radeon HD 6850 ist etwas flotter unterwegs und kostet zehn Euro mehr. Allerdings sind Sie auch mit einer 80 Euro teuren Radeon HD 6750 für mehr als niedrige Details gewappnet.
MAINBOARD/SPEICHER Selbst beim günstigsten System sollten Sie sich vier GiByte DDR3-1333-Speicher gönnen. Den Athlon II X4 641 packen Sie auf das 60 Euro teure MSI A75A-G55 samt USB-3.0-Unterstützung.	MAINBOARD/SPEICHER Für den X4 945 eignet sich ein Mainboard mit dem Sockel AM3+, so können Sie später auf deutlich flottere FX-Prozessoren aufrüsten. Eine Empfehlung ist das Gigabyte GA-970A-DS3 für 70 Euro.

MITTLERE DETAILS

Mit mittleren Details gewinnt **Hitman: Absolution** deutlich an Realismus, dies ist vor allem den besseren Schatten und der höheren Objektdiche zu verdanken. Auf SSAO (Umgebungsverdeckung) sollten Sie nicht verzichten, denn die subtile Aufwertung macht einiges her. Die Kantenglättung (FXAA) drückt die Bildrate kaum, verhindert aber eine flimmernde Darstellung.



Bei mittleren Details ist die wichtige Umgebungsverdeckung (SSAO) nach wie vor aktiv.

Hardware-Empfehlung	Alternative
CPU AMDs Phenom II X4 965 Black Edition gibt's im Ausverkauf bereits für 90 Euro. Dessen vier Kerne leisten genug, das Preis-Leistungs-Verhältnis ist derzeit kaum zu übertreffen.	CPU Intels Core i3-2120 bietet zwei leistungsstarke Rechenherzen, Hyperthreading erhöht die Geschwindigkeit des 110 Euro teuren Chips. Dieser ist zudem sparsam, also leise kühlbar.
GRAFIK Die Radeon HD 6950 ist zwar nicht mehr taufrisch, dafür aber wie gehabt flott unterwegs und bietet für 180 Euro einen ansprechenden Gegenwert. Die Grafikkarte unterstützt Direct X 11.	GRAFIK Für eine ähnlich schnelle Geforce-Grafikkarte wie die GTX 560 Ti müssen Sie tiefer in die Tasche greifen. Kaufen Sie besser die Radeon HD 7850 mit einem GiByte Speicher für 190 Euro.
MAINBOARD/SPEICHER Vier GiByte DDR3-Speicher sind mit unter 20 Euro spottbillig. Ein passendes und modernes Mainboard wie das Asrock 970 Extreme 3 kostet nur 70 Euro – ideal für ein Mittelklassesystem.	MAINBOARD/SPEICHER Der Core i3 lässt sich nicht übertakten, daher ist das günstige MSI B75A-G43 eine sparsame und empfehlenswerte Platine. Aktuelle Schnittstellen wie USB 3.0 sind mit an Bord.

ULTRA-DETAILS

Mit allen Einstellungen auf Anschlag sieht **Hitman: Absolution** richtig aus. Neben weichen Schatten sorgt die Umgebungsverdeckung für die nötige Tiefe. Mit einer aktuellen DirectX-11-Grafikkarte überzeugt zudem die Beleuchtung, FXAA glättet die Kanten. Tessellation steigert unter DX11 die Zahl der Polygone, **Hitman: Absolution** nutzt dies für hübschere Charaktere. gon



Maximale Details belasten die Grafikkarte, vor allem die Schatten sind sehr anspruchsvoll.

Hardware-Empfehlung	Alternative
CPU Viele Spielfiguren und detaillierte Levels erfordern einen flotten Prozessor. Wir raten zum 170 Euro teuren und sehr schnellen Core i5-3450 auf Basis der Intel-Ivy-Bridge-Architektur.	CPU Für 150 Euro erhalten Sie den langsameren FX-8120 von AMD, für flüssige Bildraten bei maximalen Details ist dieser gut geeignet. Den Prozessor gibt's auch als sparsamere 95-Watt-Version.
GRAFIK **Hitman: Absolution** nutzt DX11, IO Interactive wird zudem von AMD unterstützt. Wir raten zur leisen Sapphire Radeon HD 7870 für rund 270 Euro, auf Wunsch auch leicht übertaktet.	GRAFIK Nvidias Pendant zur HD 7870 ist die brandneue Geforce GTX 660 Ti, aber auch ein Modell wie die ältere Geforce GTX 580 ist schnell genug für alle Grafikmenü-Regler am Anschlag.
MAINBOARD/SPEICHER Acht GiByte DDR3-1600-Speicher kosten nur 40 Euro. Dazu empfehlen wir das MSI Z77A-G43 für etwa 90 Euro, dieses ist sparsam und unter anderem mit USB 3.0 ausgestattet.	MAINBOARD/SPEICHER Bei einem AMD-System raten wir zur gleichen Speichermenge, diese findet auf dem Asrock 970 Extreme 4 ein Zuhause. Das Mainboard kostet rund 80 Euro und bietet ebenfalls USB 3.0.

Von: Viktor Eippert

Wir haben das neue XCOM angespielt und sind nun sicher: Diese Alieninvasion wird außerirdisch gut!



Firaxis bedeutet 16 Jahre geballte Rundenstrategie-Kompetenz. Diese Erfahrung kommt nun auch **XCOM** zugute.

Zu Besuch bei Firaxis

AUF DVD
• Videos zum Spiel

XCOM: Enemy Unknown

Für die meisten Menschen ist das einstöckige Bauwerk, in dem Firaxis sein Lager aufgeschlagen hat, nur ein stinknormales Bürogebäude in einem Außenbezirk der US-Stadt Baltimore. Doch für PC-Strategen ist es eine der letzten großen Bastionen der Rundenstrategie. Ein Sinnbild für tiefgründige, komplexe sowie hochkarätige Spiele-Schwergewichte, die über Monate hinweg begeistern. Von Klassikern wie **Civilization** oder **Alpha Centauri** ist die Rede. Seit etwa vier Jahren tüfteln die fleißigen Strategie-Experten an einem weiteren Titel, der ebenfalls in diese Kerbe schlägt, und zwar an **XCOM: Enemy Unknown**, einer Neuauflage zu **X-COM: UFO Defense** (in Europa bekannt als **UFO: Enemy Unknown**). Dieser Microprose-Klassiker zählt neben **Jagged Alliance** zu den bedeutendsten Rundentaktik-Spielen überhaupt und ist berühmt für seinen Mix aus fordernden Taktik-Gefechten und komplexer Strategie. Mit **Enemy Unknown** befindet sich Firaxis auf dem besten Weg, ein würdiges Remake zu erschaffen, und erweitert das fabelhafte Prinzip dabei sogar um sinnvolle Neuerungen. Wir waren bei Firaxis zu Besuch und spielten die Einzelspieler-Kampagne und den unerwartet enthüllten Mehrspielermodus jeweils knapp drei Stunden lang an. Über unsere daraus gewonnenen Impressionen berichten wir in aller Ausführlichkeit auf den folgenden Seiten. ❑

NANU, WAS IST DENN HIER LOS? VORSCHAU MAL ANDERS!

Sie haben es sicher schon bemerkt: Diese Vorschau ist alles andere als „typisch". Lassen Sie uns erklären:

Zu Firaxis wird man nicht alle Tage eingeladen. Daher nutzen wir diese seltene Gelegenheit für eine einzigartige Mischung aus Vorschau und Vor-Ort-Report, um Sie, liebe Leser, auf unsere Reise zum berühmten Strategie-Entwickler mitzunehmen. Was erwartet Sie also in diesem Artikel? Natürlich unser umfangreicher Anspieleindruck sowie all die Infos, die wir bei unserem Besuch aufgesaugt haben – alles hübsch verpackt. Auf alte Infos, die bereits längst bekannt sind, verzichten wir dabei bewusst. Außerdem zeigen wir auf, wie so ein Anspiel-Event überhaupt strukturiert ist. Was kommt zuerst, womit geht es weiter und wie viel Zeit hat man überhaupt für jeden Programmpunkt? Der Artikel ist daher anhand des Event-Ablaufs chronologisch aufgebaut und in der Dachzeile jeder Seite sehen Sie stets, was wann passierte. Und schlussendlich runden wir all das mit interessanten Fakten zur **XCOM**-Reihe, Hintergrundinformationen zur Entwicklung von **Enemy Unknown** sowie lustigen Anekdoten ab. Ja genau, die kleinen Schnippel mit „**XCOM**-Trivia" sind gemeint.

Sagt Ihnen diese besondere Herangehensweise an eine Vorschau zu? Würden Sie auch in Zukunft gerne mehr einzigartige Spezial-Vorschauen lesen? Schreiben Sie eine E-Mail an viktor.eippert@computec.de! Wir freuen uns über Ihr Feedback. In diesem Sinne: Viel Spaß beim Schmökern!



TAG 1
VORMITTAG

UFOS UND SATELLITEN IN DER PRÄSENTATION

Als erster Programmpunkt stand eine Präsentation auf dem Plan. Die Entwickler plauderten über die Bekämpfung von UFOs, die Aneignung von Alientechnologie und die neuen Satelliten.

Eine der ersten Lektionen, die jeder **XCOM**-Spieler lernt: Sobald ein UFO auf dem Radar auftaucht, sollte man es tunlichst vom Himmel schießen **1**. Andernfalls terrorisieren die Marsmännchen die Erdlinge und sorgen so für Panik. Und Panik ist eine ganz fiese Angelegenheit in **Enemy Unknown**. Sollte der Paniklevel eines Staates zu weit ansteigen, verlässt dieser den Rat der Nationen – und zwar bis zum Ende des Spiels! Damit geht einem nicht nur eine potenzielle Einnahmequelle flöten. Wenn zu viele Staaten dem Rat den Rücken zukehren, heißt es nämlich: Aus die Maus! Anfangs schicken die Aliens nur kleine Späherschiffe, doch bald werden die UFOs immer größer, flinker und mächtiger.

Um auf Dauer mithalten zu können, muss man die technologisch um Lichtjahre überlegenen Außerirdischen mit ihren eigenen Waffen schlagen. Wie? Exakt wie im Original: UFOs runterschießen, zur Absturzstelle düsen, die Überlebenden besiegen und dann die wertvollen außerirdischen Legierungen und die Alien-Ressource Elerium aus dem Schiffswrack bergen. Denn daheim können Wissenschaftler und Ingenieure es kaum erwarten, den Kram für Forschungsprojekte zu nutzen, beziehungsweise neues Hightech-Spielzeug daraus zu basteln. Je mehr Alientechnologie der Spieler adaptiert, desto abgespaceter wirkt auch die XCOM-Ausrüstung. Das fängt beim Equipment der Soldaten an, geht weiter mit den fortschrittlichen Abfangjäger-Modellen und spiegelt sich schlussendlich in der Optik der Basisausbauten im späteren Spielverlauf wider.

Ebenso wichtig sind die neuen Satelliten, die in **Enemy Unknown** ein Mittel zur territorialen Eroberung für den Spieler darstellen. Denn nur wenn man solch einen Trabanten über einem Land auf der Spielkarte in Stellung bringt **2**, erhält man Gelder und Unterstützung von diesem Staat. Sofern er denn noch im Rat ist.

VOM FAN ZUM SCHÖPFER

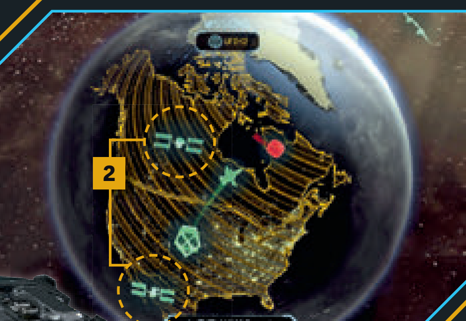
Als **XCOM**-Fan der ersten Stunde hegte Jake Solomon seit seiner Anstellung bei Firaxis vor 12 Jahren einen ganz speziellen Wunsch: Er wollte endlich ein neues **XCOM** spielen, das dem von ihm so sehr geliebten Original gerecht wird. Nachdem sich jahrelang niemand traute, seinen Wunsch zu erfüllen, wurde er des Wartens überdrüssig und nahm die Zügel als Lead Designer einfach selbst in die Hand. Gute Entscheidung, Jake!



In seiner Präsentation spricht Jake unter anderem über die Weiterentwicklung der Abfangjäger.



▲ Die Abfangmanöver haben einen sehr ähnlichen Charakter wie im Original von 1994: Man erteilt dem Abfangjäger rudimentäre Befehle, der Rest läuft automatisch ab.



◀ Um möglichst keines der außerweltlichen Flugobjekte zu verpassen, muss man seine Abfangjäger auf die verschiedenen Luftwaffenstützpunkte auf dem Globus verteilen. Ein Jäger in Nordamerika bringt wenig, wenn ein UFO über Asien kreist.

XCOM TRIVIA

Als die Gollop-Brüder vor 18 Jahren das Ur-**XCOM** entwarfen, verließen sie sich beim Design auf Dinge, die die Menschen sofort mit einer Alienbedrohung assoziieren konnten: fliegende Untertassen und kleine graue Männchen. Auch für Firaxis ist dieser hohe Erkennungsfaktor sehr wichtig. Eine der ersten Design-Entscheidungen für **XCOM: EU** bestand daher darin, die ikonischen Sektoiden beizubehalten und die Raumschiffe aus der Anfangsphase des Spiels in Form von Untertassen zu gestalten. Erst nach einiger Zeit soll der Spieler mit kreativeren Raumschiffen konfrontiert werden.

XCOM TRIVIA

XCOM: EU ist das erste Spiel überhaupt aus dem Hause Firaxis, an dessen Entwicklung Sid Meier nicht beteiligt ist. Daher ist es auch das bisher einzige Firaxis-Spiel ohne den Namen des Kult-Entwicklers im Titel.

MITTAGESSEN MIT SID MEIER

Wenn es um Firaxis geht, fällt im gleichen Satz für gewöhnlich auch Sid Meiers Name. Kein Wunder, denn die Entwickler-Ikone ist maßgeblich für den Erfolg des Studios verantwortlich und sorgt dafür, dass Strategiespieler auf der ganzen Welt seit über 20 Jahren ganze Nächte durchzocken. Sie können sich also sicher die schöne Überraschung vorstellen, als sich Sid während der Mittagspause plötzlich zu uns Presse-Besuchern gesellt und in lockerem Plauderton Anekdoten erzählt. Zum Beispiel davon, wie Firaxis dazu kam, **Enemy Unknown** zu machen. „Das ist einzig Jake [A. d. R.: Jake Solomon, siehe Kasten oben] zu verdanken. Er kennt **XCOM** in- und auswendig." „Ach Quatsch", entgegnet Jake. „Sid könnte auch ohne mich ein tolles **XCOM** machen, er ist ein herausragender Spieldesigner. Er hat mal nur zum Spaß einen funktionstüchtigen **XCOM**-Prototyp programmiert. An nur einem Tag! Ich brauche für so was ewig." Lächelnd fügt Sid hinzu: „Das ist der Vorteil daran, eine so umfangreiche Datenbank zu **Civilization** zu haben. Ich habe mir einfach alle Modelle und Grafiken von dort geschnappt. Selbst Aliens habe ich im Archiv gefunden." Gespielt hat Sid **Enemy Unknown** bisher allerdings kaum. Er ist zu sehr mit seinem derzeitigen Projekt beschäftigt. Was das wohl sein mag? **Civilization 6**? Möglich wäre natürlich auch ein weiteres Remake einer der vielen Microprose-Marken. **Master of Orion** etwa (siehe Interview Seite 48). Was immer es wird, wir sind schon mächtig gespannt.



Seit Sid Meier (Mitte) **Civilization** aus der Taufe hob, ist er weltberühmt. Für ein kleines Schwätzchen hat er trotzdem stets Zeit.

SO GUT SPIELT SICH DER EINZELSPIELERMODUS!

Der Nachmittag des ersten Event-Tages stand ganz im Zeichen der Einzelspieler-Kampagne. Die konnten wir knapp drei Stunden lang ohne Einschränkungen spielen. Genug Zeit, um einige der spannenden Taktik-Missionen auszuprobieren, unsere Basis nach Herzenslust auszubauen und mit unseren Soldaten ein paar Ränge zu sammeln.

KEINE PC-VERSION SPIELBAR!

Nach der interessanten Präsentation am Vormittag waren wir schon richtig heiß darauf, endlich selbst zu spielen. Doch unserer Vorfreude wurde direkt ein kleiner Dämpfer verpasst, als wir sahen, dass nur Konsolen zur Auswahl standen. Ausgerechnet bei einem so PC-affinen Entwicklerhaus wie Firaxis! Es bleibt also offen, ob die Bedienung mit Maus und Tastatur ebenso intuitiv und durchdacht ist wie mit dem Gamepad. Auch auf das für den PC eigens entwickelte Benutzerinterface konnten wir leider keinen Blick werfen. Im Interview verrieten uns die Entwickler, dass sie schon bald Bilder dazu veröffentlichen werden und man die deutlichen Unterschiede zum Konsolen-Interface sofort erkennen wird. Außerdem versprach man uns eine komplette Mausunterstützung mit Tooltips, freiem Zoom in Basis und Gefechten sowie ein optionales Gitterraster für den Kampf.

TAKTIKGEFECHTE: DAS FLEXIBLE AKTIONSSYSTEM

Das Aktionssystem in **Enemy Unknown** ist ebenso schnell durchblickt wie flexibel: Jeder Söldner verfügt über zwei Aktionspunkte pro Runde (symbolisiert durch pfeilförmige Icons **1**), wobei jede Tätigkeit Punkte verbraucht. So kann unser Soldat beispielsweise mit der ersten Aktion in Deckung rennen und mit der zweiten auf ein Alien schießen. Oder wir nutzen beide Aktionen, um doppelt so weit vorzustoßen. Wie weit unsere Kerle maximal kommen, wird direkt per Einblendung angezeigt **2**. Klingt taktisch anspruchslos? Gemach. Denn da kommen noch diverse Sonderfaktoren und Soldaten-Fähigkeiten hinzu, die das System deutlich erweitern. Ein Sniper darf zum Beispiel nicht schießen, wenn er in dieser Runde bereits gelaufen ist. Außer mit der Fähigkeit „Snap Shot", was jedoch seine Zielgenauigkeit senkt. Die Assault-Klasse kann hingegen ein Talent erlernen, mit dem sie nach einer doppelten Fortbewegung trotzdem noch ballern darf. Und wieder ein anderer Skill erlaubt sogar zweimaliges Feuern pro Runde. So kommt die eingangs erwähnte Flexibilität zustande, denn die Aktionspunkte sind je nach der Lage sehr unterschiedlich einsetzbar.



TAKTIKGEFECHTE: AKTIONSMODUS

Sämtliche Aktionen abseits von Laufbefehlen erteilen wir – zumindest bei der Gamepad-Steuerung – im Aktionsmodus. Dazu wechselt die Kamera von der isometrischen Übersicht in eine Schulterperspektive des Soldaten. Hier wählen wir das Ziel unseres Squad-Mitglieds aus und picken die gewünschte Aktion aus der entsprechenden Leiste **3**. Was die PC-Version angeht, rechnen wir fest damit, dass man die Befehle auch direkt vom Übersichtsmodus erteilen kann. Welche Fähigkeiten unserem Kämpfer zur Wahl stehen, hängt von seiner Klasse sowie seinem Rang ab. Denn wie für ein **XCOM** üblich, verdienen sich die Squad-Mitglieder mit wachsender Kampferfahrung Beförderungen und, damit verbunden, einen neuen Skill, den wir aus einem kleinen, aber feinen Talentbaum wählen. Ob unser Söldner überhaupt trifft, hängt von Faktoren wie Deckung des Ziels, Schussgenauigkeit des Schützen und Waffenmodifikatoren ab. Die endgültige Trefferwahrscheinlichkeit wird direkt am anvisierten Gegner eingeblendet **4**.



UND WAS IST MIT PSI-KRÄFTEN?

Wenn es um die Psi-Kräfte geht, halten sich die Entwickler nach wie vor bedeckt. Braucht man eine bestimmte Technologie dafür? Kann jeder Söldner Psi-Fähigkeiten entwickeln oder ist das einer eigenen Klasse vorbehalten? Fakt ist: Es wird definitiv die Möglichkeit geben, Soldaten mit Psi-Kräften auszubilden. Auf der diesjährigen E3 demonstrierte man nämlich ein paar Endgame-Fähigkeiten mit hochstufigen Soldaten. Einer dieser Offiziere (der nebenbei bemerkt nach dem Vorbild von Sid Meier gestaltet war) übernahm mittels Gedankenkontrolle ein Alien und zwang es dann, sich mit einer Granate in die Luft zu jagen. Eine nur allzu bekannte Situation für Kenner des Originals und ein klarer Beweis für Psi-Fähigkeiten.



Wie viele Zivilisten es in einer Terrormission noch zu schützen gilt, wird am Bildschirmrand angezeigt.

DETAILLIERT UND HANDGEFERTIGT: DIE KARTEN

Anders als im Originalspiel werden die Karten in **XCOM: EU** nicht zufällig generiert, sondern sind mühevoll von Hand erstellt. Die von uns gespielten Maps boten schöne Details und gute Möglichkeiten für taktische Manöver. Damit genug Abwechslung geboten wird, haben die Entwickler laut eigener Aussage tonnenweise Maps erstellt, sodass man selbst beim mehrmaligen Durchspielen eher selten zwei Mal auf die gleiche Karte stößt. Denn was immer noch gleich ist: Bis auf vereinzelte Story-Aufträge werden die Missionen zufällig generiert. Neben den klassischen Terror-, Entführungs- und UFO-Bergungsmissionen trafen wir auch auf zwei neue Einsatztypen: Bombenentschärfung und VIP-Evakuierung. Auf Einsätze zur Basisverteidigung müssen Fans leider verzichten.

VON FIESEN ALIENS UND KNACKIGEN MISSIONEN

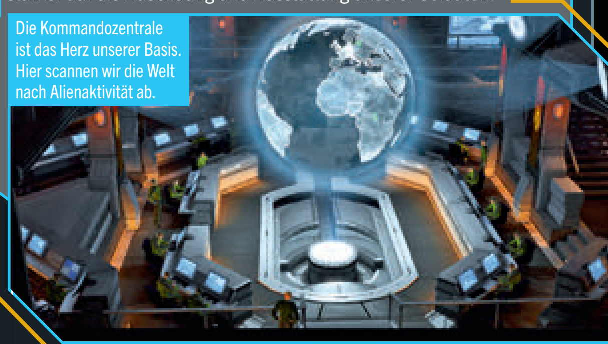
Richtig stolz können die Entwickler auf das Alien-Design sein. Egal ob Mutons, Cyberdiscs oder die abgebildeten Crysaliden: Alle Außerirdischen, mit denen wir es bisher zu tun bekamen, sind so richtig fies und agieren gemäß ihren Stärken wunderbar unterschiedlich. Und wie es sich für ein **XCOM** gehört, sind sie vor allem eines: unerbittlich. Diese Lektion lernten wir auf die harte Tour, als wir uns erstmals an einen Auftrag der Kategorie „Sehr schwer" wagten. Auf dem Hinflug beherbergte unser Skyranger noch sechs kampferprobte Soldaten. Die Rückreise traten nur zwei davon an. Sie merken schon: **Enemy Unknown** ehrt auch in Sachen Anspruch das beliebte Original. Dabei wurde das Spiel allerdings keinen Moment lang unfair oder nicht nachvollziehbar. Insgesamt werden vier Schwierigkeitsstufen zur Wahl stehen: Leicht, Normal (darauf spielten wir), Klassisch (lehnt sich am Original an und ist sehr schwer) und Unmöglich. Zusätzliche Herausforderung bietet der „Iron man"-Modus, den man unabhängig von der Spielstufe optional aktivieren kann. In diesem Fall wird freies Speichern untersagt, jede getroffene Entscheidung und jede verlorene Mission ist also endgültig.

XCOM TRIVIA

Regelrecht berühmt-berüchtigt für seinen immensen Schwierigkeitsgrad ist der zweite **XCOM**-Ableger **Terror from the Deep**. Der ist so schwer, dass man vor lauter Frust schon mal in die Tastatur beißen möchte. Oder wie es Jake Solomon während des Events treffend formulierte: „**Terror from the Deep** ist was für Leute, die auf S&M-Praktiken stehen!"

SPITZE GEWORDEN: DAS NEUE XCOM-HAUPTQUARTIER

Einen genauen Blick warfen wir beim Anspielen auch auf das XCOM-Hauptquartier, das in **Enemy Unknown** wie eine Ameisenfarm im Querschnitt aufgebaut ist. Wie im Original erforschen wir hier neue Technologien, beauftragen unsere Ingenieure mit Bauprojekten, verwalten unsere Söldner und vieles mehr. Fans können sich auf neue Einrichtungen freuen, etwa die Offiziersschule. Dort schalten wir mächtige, aber horrend teure Upgrades für unser gesamtes Squad frei. Sehr gut gefällt uns, dass man sich ständig entscheiden muss. Denn sowohl das Geld als auch der Bauplatz sind begrenzt, wir müssen also Prioritäten setzen. Investieren wir unsere Mittel lieber in die Forschung, um bis Spielende alle Technologien zu haben? Oder konzentrieren wir uns stattdessen stärker auf die Ausbildung und Ausstattung unserer Soldaten?



Die Kommandozentrale ist das Herz unserer Basis. Hier scannen wir die Welt nach Alienaktivität ab.

ABSOLUT UNVERZICHTBAR: DIE SOLDATEN

Ein bedeutender Teil der Motivation hinter den **XCOM**-Spielen basiert seit jeher auf der starken Bindung zu den eigenen Soldaten. Man versucht wirklich alles, um seine Lieblingssöldner trotz aller Widrigkeiten durch die knackigen Einsätze zu schleusen, und freut sich über jede Beförderung wie ein kleines Kind. Diesen Aspekt betont Firaxis in **Enemy Unknown** sogar noch gekonnter, da die maximale Squadgröße auf sechs Mann beschränkt ist. So ist jeder Söldner enorm wertvoll, jede Entscheidung des Spielers wiegt noch schwerer und jeder Verlust ist noch schmerzhafter. Schließlich wachsen einem die Jungs und Mädels mit der Zeit ans Herz, zumal man sie im Editor komplett individualisieren kann. Das i-Tüpfelchen bildet die Gedenkstätte im Hauptquartier, wo alle gefallenen Squaddies einen Ehrenplatz finden. Eines von vielen Details in Firaxis' Neuauflage: Je voller diese Gedenkwand wird, desto mehr leere Schnapsgläser stapeln sich in der Bar des Truppenaufenthaltsraums. Klasse Idee!

UNSER FAZIT ZUM EINZELSPIELERMODUS

Unser mehrstündiger Ausflug in die Kampagne hat all unsere Erwartungen erfüllt. Vom ersten Moment an hat uns der ausgezeichnete Mix aus packenden Taktik-Gefechten und motivierendem Basismanagement gefesselt; wir wollten gar nicht mehr mit dem Spielen aufhören. In **Enemy Unknown** steckt dermaßen viel drin! Die Spielmechaniken greifen perfekt ineinander, der Schwierigkeitsgrad ist richtig schön fordernd und die Spieltiefe ein Traum. Einen richtig tollen Job leistet Firaxis außerdem bei der Modernisierung dieser Taktik-Perle. Die Präsentation ist sehr ansprechend, wenn nicht gar herausragend für ein Rundentaktik-Spiel – speziell in den Storymissionen. Richtig baff machte uns obendrein, wie fertig das Spiel jetzt schon ist. Was wir da spielten, wirkte nicht wie eine Vorschau-Version, eher wie ein verkaufsfertiges Endprodukt. Einzig die Kamera bedarf einer Überarbeitung. Während der (an sich wirklich tollen) Kamerafahrten beim Ausführen von Aktionen in den Taktik-Gefechten navigiert sich die Kamera ab und an in unglückliche Positionen. Und das sorgt mitunter für Verwirrung.

INTERVIEW MIT JAKE SOLOMON UND GARTH DEANGELIS

„Der Aufstieg der Konsolen hat dem Strategie-Genre geschadet."

PC Games: Firaxis ist einer der letzten Macher von hochwertigen Rundenstrategie-Spielen. Wie kommt das?
Solomon: „Das ist eine spannende Frage. Ich glaube, wir [A. d. R. Firaxis] und 2k Games sind die Einzigen, die erkennen, wie erfolgreich Rundenstrategie-Spiele tatsächlich sind. Würde das anderen Entwicklern und Publishern bewusst werden, würden sie es sicher auch probieren. Jedes **Civ**, das wir machen, ist ein Multimillionen-Seller. Wir widmen uns dieser Art von Spielen schon so lange, dass wir uns eine gewisse Fachkompetenz darin erarbeitet haben. Und **XCOM** ist hoffentlich der nächste Schritt nach vorne für dieses Genre."
DeAngelis: „Ich liebe rundenbasierte Spiele, insbesondere Squad-basierte Taktikspiele. Doch fristen viele dieser Titel ein Nischendasein, obwohl sie überragend sind. **Fire Emblem** oder **Valkyria Chronicles** zum Beispiel.

Garth DeAngelis ist Produzent bei Firaxis.

Das Tolle an **XCOM** ist, dass es auch viele Elemente anderer Genres beinhaltet. Dinge, die Spieler möchten, lieben und für die sie bereit sind, zu bezahlen. Das gibt uns hoffentlich die Möglichkeit, unsere Passion für Rundenstrategie einer breiteren Masse an Leuten näherzubringen und ihnen zu zeigen, dass solche Spiele Spaß machen und tiefgründig sind."
Solomon: „Es ist doch so: Alles ist so lange waghalsig, bis man es probiert und es plötzlich klappt."
DeAngelis: „Eben. Früher galten Shooter auf Konsolen auch als nicht realisierbar. Wegen der Twin-Stick-Steuerung des Gamepads. Und wie wir alle wissen, sieht das heute völlig anders aus."
Solomon: „Das ist ein wirklich guter Punkt. Der Aufstieg der Konsolen hat dem gesamten Strategie-Genre geschadet – speziell Echtzeit-Strategie. Die sind auf Konsole derzeit nur sehr schwer umzusetzen. Anders als rundenbasierte Spiele. Die funktionieren sehr gut auf Konsolen."

PC Games: Nun, da Firaxis mit **XCOM** eine alte Microprose-Marke fortsetzt, fragen wir uns: Wie steht es mit anderen Microprose-Klassikern? **Master of Orion** zum Beispiel?

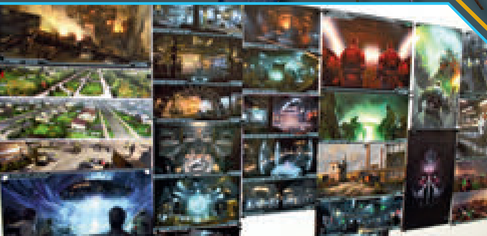
Solomon: „Oh Mann, das wäre absolut fantastisch! Ich würde mich wahnsinnig über ein neues **Master of Orion** freuen. Sid [Meier] hat wirklich viele alte Klassiker in seinem Repertoire, die ich gerne wieder sehen würde."

PC Games: Zumal es viele ausgezeichnete Spiele in Genres sind, die heutzutage kaum bis gar nicht bedient werden. Es wäre klasse, ein modernes **MoO** zu sehen.
Solomon: „Genau. Wir haben uns dieser Art von Spielen verschrieben, weil wir daran glauben, dass es ein großes Publikum für rundenbasierte, tiefgründige Strategiespiele gibt. Und daher ist es auch unsere Hoffnung, dass **XCOM** dazu führt, dass es in Zukunft wieder mehr solche Spiele gibt. Ich wäre absolut begeistert, wenn das passiert!"

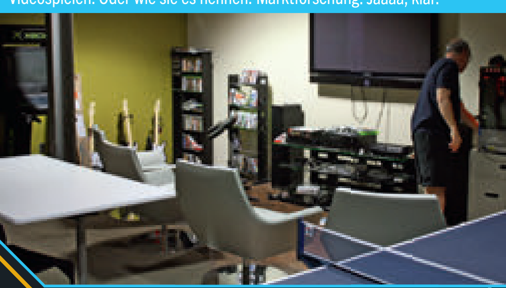
Jake Solomon ist bei Firaxis der Lead Designer von **XCOM: EU.**

EIN BLICK HINTER DIE KULISSEN VON FIRAXIS

Als das Programm des ersten Tages um war, nutzten wir die Gunst der Stunde und sahen uns ein wenig im Studio um. Wir haben vorher natürlich auch brav gefragt. Man weiß ja nie, an welchen geheimen Projekten gerade getüftelt wird. Und der Rundgang hat sich gelohnt. Von außen mag das Firmengebäude ja wenig hermachen. Doch im Inneren verstecken sich wahre Schätze an Nerdtum, abgefahrenem Kram und kreativem Krimskrams.

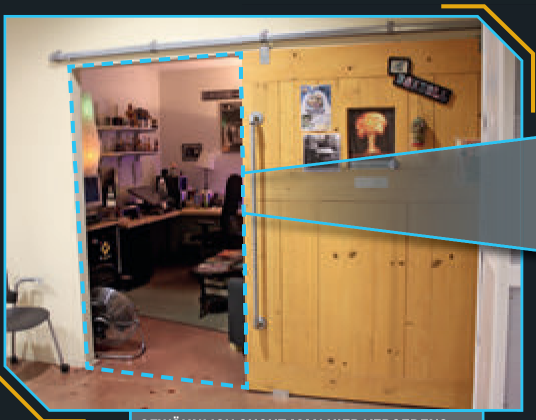

An vielen Stellen hängen Konzeptzeichnungen der aktuellen Projekte. Jeder Mitarbeiter kann sie so begutachten und Feedback geben.

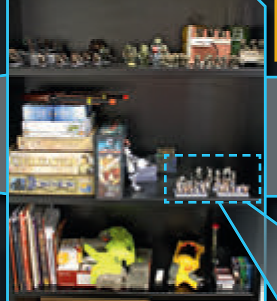
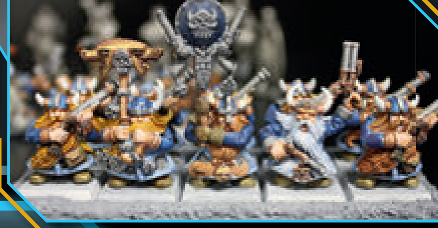

Überall gibt es Figuren, Bilder und andere Sammlerstücke zu Firaxis-Meisterwerken zu bestaunen.


Im Aufenthaltsraum entspannen sich die Entwickler mit ein paar Videospielen. Oder wie sie es nennen: Marktforschung. Jaaaa, klar.

XCOM TRIVIA

Wer an **XCOM: Enemy Unknown** mitarbeiten wollte, musste erst das Original durchgespielt haben. So lautete die Bedingung von Lead Designer Jake Solomon an sein Entwickler-Team. Tja, der Mann weiß eben, wie man eine gute Basis schafft!


GEWÖHNLICH SUCHT MAN HIER VERGEBENS
Statt Türen haben sämtliche Büros bei Firaxis Schiebetore. Wie lässig ist das denn bitte? Die meisten Entwickler sitzen in kleinen Teams zu dritt oder viert in einem Raum. So können sie sich besser absprechen und Probleme gemeinsam angehen.



DA STRAHLT DER INNERE SPIELE-GEEK
Das Innere der Räume strotz nur so vor allerhand Nerd-Kram. Der Schrank des Marketing Managers weist beispielsweise Nerf-Kanonen, Kartendecks von **Magic: The Gathering**, Brettspiele und haufenweise **Warhammer**-Figuren (alle selbst bemalt, versteht sich!) auf.




TAG 2 VORMITTAG

EINE FRAGE DER ZEIT
Der Rundentimer in der Ecke rechts oben gibt an, wie viele Sekunden uns noch bis Rundenende bleiben. Wird die Zeit allmählich knapp, beginnt der Timer, rot zu blinken, und ein akustischer Alarm weist zusätzlich darauf hin. Steht dort ein Unendlichkeitszeichen, ist der Timer in dieser Partie deaktiviert.

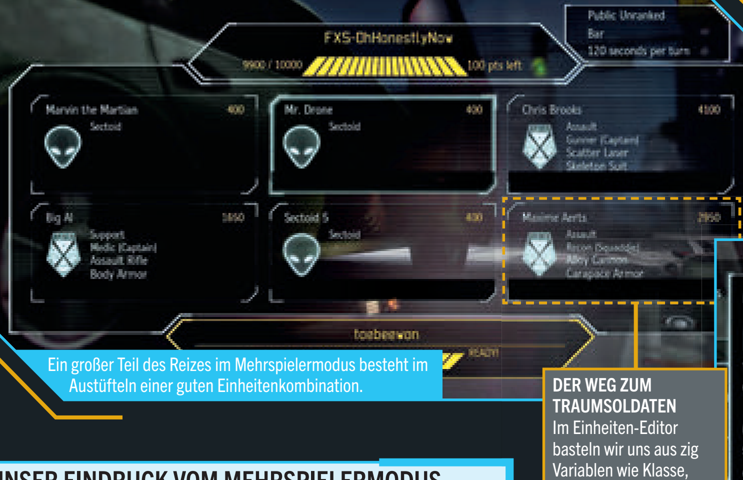
Da beide Spieler sowohl Aliens als auch XCOM-Truppen nutzen können, muss man oft etwas umdenken. Schließlich birgt das viel taktischen Spielraum.

DER MEHRSPIELERMODUS

Die größte Überraschung kam zum Schluss, denn da stand ein mehrstündiges Probespielens des kurzweiligen Mehrspielermodus an.

Und der hat einen ganz besonderen Twist: Man kann darin nicht nur XCOM-Söldner befehligen, sondern auch die Aliens! Realisiert ist das als klassisches 1-gegen-1-Deathmatch. Doch bevor es mit der Rauferei losgeht, stellen beide Kontrahenten ihr Squad zusammen. Zur Auswahl stehen sämtliche Einheiten und Items aus dem Einzelspielermodus. Und zwar von Anfang an, um eine Chancengleichheit zu gewährleisten. Allerdings können wir nicht einfach wild drauflos unsere Truppe zusammenwürfeln, denn jede Einheit und jedes Item kostet eine bestimmte Menge an Punkten. Schwache Einheiten sind günstig, mächtige teuer. Wie viele Maximalpunkte jedem Spieler zur Verfügung stehen, stellen wir vor der Partie in den Optionen ein.

XCOM TRIVIA
Die Entscheidung, einen Mehrspielermodus in **Enemy Unknown** zu integrieren, war vom ersten Moment der Produktion an beschlossene Sache. Es ging also nie darum, ihn fix dranzutackern. Schon gar nicht auf Kosten der Einzelspieler-Erfahrung. Die wichtigste Prämisse: Es sollte ein Modus sein, in dem man die Rolle der Aliens übernehmen kann.



Ein großer Teil des Reizes im Mehrspielermodus besteht im Austüfteln einer guten Einheitenkombination.

Das Duell läuft nach dem gleichen Prinzip ab wie die Taktik-Gefechte im Einzelspielermodus; agiert wird schön brav der Reihe nach. Der einzige Unterschied ist eine zeitliche Rundenbegrenzung, wodurch die Sache etwas aufgepeppt wird. Das ist aber rein optional. Wer keinen Bock auf Zeitdruck hat, stellt den Rundentimer beim Erstellen der Partie einfach ab.

DER WEG ZUM TRAUMSOLDATEN
Im Einheiten-Editor basteln wir uns aus zig Variablen wie Klasse, Typ, Bewaffnung, etc. unsere Wunschsoldaten. Allerdings müssen wir dabei auf die Kosten achten, da das schnell immens viele Punkte verschlingen kann.

UNSER EINDRUCK VOM MEHRSPIELERMODUS

Im ersten Moment waren wir etwas überrascht von der Entscheidung, den Mehrspielermodus nicht kooperativ zu gestalten. Doch wenn man darüber nachdenkt, passen Deathmatch und Rundentaktik ideal zusammen. Es ist quasi wie eine spannende Partie Schach – nur eben mit Soldaten und Außerirdischen. Durch die vielen Fähigkeiten spielen sich die unterschiedlichen Aliens und Soldaten grundverschieden, was die wildesten Taktiken und Konterstrategien zulässt. Und das resultiert in so manch magischem Moment, wenn der ausgetüftelte Plan aufgeht und vom Gegenspieler ein „Ach du Sch...!“ durch den Raum tönt. Für ein paar kurzweilige Duelle zwischendurch dürfte der Mehrspieler-Part also ideal werden. Das Highlight an **Enemy Unknown** bleibt aber dennoch die tiefgründige Einzelspieler-Kampagne.

DAS WÜNSCHEN WIR UNS AUSSERDEM FÜR DEN MEHRSPIELER-PART:

- Man sollte seine Lieblingssoldaten aus der Kampagne ins Deathmatch importieren dürfen.
- Cool wären außerdem Koop-Gefechte, in denen wir zu zweit gegen eine Übermacht an Aliens bestehen müssen. Noch viel cooler: Wenn ein dritter Spieler obendrein die Außerirdischen steuern könnte!
- Unser absoluter Wunschmodus: eine vollwertige Koop-Version der Kampagne, in der jeder Spieler seine eigene Basis verwaltet und man die Möglichkeit hat, besonders harte Missionen im Team anzugehen.

Je hochentwickelter die Ausrüstung des XCOM-Squads wird, desto mehr erinnern Waffen, Rüstungen und Flugzeuge an die Alientechnologien.



„So, ich wage es: Das wird das beste Rundentaktik-Spiel auf dem PC seit Jagged Alliance 2 – und ein fantastisches XCOM!“

Viktor Eippert

Bisher war ich mir ziemlich sicher, dass **Enemy Unknown** tatsächlich an das legendäre Original rankommen könnte. Doch nun, nach etwa sechs Stunden mit Firaxis' Neuauflage, sehe ich das etwas anders. Jetzt bin ich davon überzeugt, dass es den 18 Jahre alten Klassiker sogar toppen dürfte! Ich kann es nicht mehr erwarten, mich in die Kampagne zu stürzen und den garstigen Aliens zu zeigen, wer der Boss ist. Vor lauter Vorfreude habe ich direkt nach meiner Heimkehr das Original noch mal angeworfen. Im direkten Vergleich wurde mir richtig bewusst, welch großartige Arbeit Firaxis mit **Enemy Unknown** leistet – insbesondere bei Bedienung und Spielfluss. Der einzige Grund, warum beim Eindruck kein „Überragend“ prangt, ist die bedauerliche Tatsache, dass noch unklar ist, wie sich die PC-Version spielt. Doch da mache ich mir bei den PC-Experten von Firaxis eigentlich keine Sorgen.

GENRE: Runden-Taktik
PUBLISHER: 2K Games
ENTWICKLER: Firaxis Games
TERMIN: 12. Oktober 2012

EINDRUCK SEHR GUT

Wie üblich warten auch im neuesten Teil der Serie zahlreiche Traumkarossen namhafter Hersteller.

Need for Speed: Most Wanted

Von: Uwe Hönig

Die Rennspiel-Experten von Criterion haben mit dem Most-Wanted-Remake ein heißes Eisen im Feuer!

Schon seit 1994 erscheint meist pünktlich zum Weihnachtsgeschäft ein neues Spiel der angesagten **Need for Speed**-Reihe. In diesem Zusammenhang hat Electronic Arts schon vor über zwei Jahren eindrucksvolle Verkaufszahlen bekannt gegeben. Demnach wanderten von allen bis dahin veröffentlichten Serienablegern mehr als 100 Millionen Exemplare über die Ladentheken der Spielehändler. Und auch wenn schon allein der Name **Need for Speed** jedes Jahr zahlreiche Kunden anlockt, gibt sich EA damit nicht zufrieden und beauftragt das Entwicklerstudio Criterion Games damit, sich in Zukunft um die Serie zu kümmern. Die ehemaligen **Burnout**-Macher werkeln demnach an der Neuauflage von **Need for Speed: Most Wanted** und zeichneten sich übrigens auch für das hochgelobte 2010er-Remake von **Hot Pursuit** verantwortlich. Der letztgenannte Titel staubte nicht nur haufenweise Traumwertungen in der internationalen Fachpresse ab, sondern verkaufte sich auf den gängigen Systemen fast neun Millionen Mal! Diesen Erfolg gilt es nun zu wiederholen und offensichtlich befindet sich Criterion auf dem besten Weg dahin!

Most Wanted besinnt sich auf die alten Tugenden der Serie und bietet rücksichtslosen Vollgas-Spaß in einer urbanen Umgebung, was natürlich regelmäßig zu halsbrecherischen Verfolgungsjagden mit der Polizei führt. Der Arm des Gesetzes sieht es nicht gerne, wenn eine Bande durchgeknallter PS-Junkies eine komplette Stadt mit illegalen Straßenrennen terrorisiert.

Auf der Gamescom durften wir uns höchstpersönlich von den Qualitäten des Games überzeugen und versuchten uns zuerst an einem normalen Checkpoint-Rennen. Auf-



Manche der unzähligen Abkürzungen im Spiel beinhalten einen spektakulären Freiflug!



Wenn Ihnen die Polizei im Genick sitzt, müssen Sie ständig damit rechnen, abgedrängt zu werden!

„In einer verlassenen Seitenstraße einen Lamborghini aufzustöbern ist das Größte!"


Creative Director Craig Sullivan (links) und Executive Producer Matt Webster

Im Londoner Studio von Criterion konnten wir mit Creative Director Craig Sullivan und Executive Producer Matt Webster plaudern.

PC Games: Bei **Need for Speed: The Run** wurde versucht, eine Art Geschichte in das Spiel einzubauen. Hab ihr jemals einen ähnlichen Ansatz verfolgt?
Craig Sullivan/Matt Webster: (synchron) NEIN! Niemals!
Sullivan: Der Spieler selbst ist die Geschichte. Mit wem kann man sich besser identifizieren als mit sich selbst? Es sollte um mich und meine Reise durch das Spiel gehen. Das ist viel spannender als eine fadenscheinige Storyline mit irgendeinem mickrigen Schmalspurhelden.

PC Games: In vielen Rennspielen winken als Belohnung für gute Fahrleistungen neue Fahrzeuge. Bei **Need for Speed: Most Wanted** sind jedoch alle Autos von Beginn an verfügbar. Wie wollt ihr demnach die Motivation im Spiel aufrechterhalten?
Sullivan: Nun, die Fahrzeuge müssen zunächst erst einmal gefunden werden. Es ist einfach klasse, wenn man in eine scheinbar verlassene Seitenstraße fährt und dort plötzlich auf einen Lamborghini stößt!
Webster: So ist das Finden der Autos und das Erforschen der Spielwelt die eigentliche Belohnung im Spiel. Es war einfach an der Zeit, alte Konventionen zu brechen. Warum soll ich nicht die schnellsten und schönsten Autos von Anfang an fahren? Uns geht es darum, möglichst viel Fahrspaß zu erzielen.

PC Games: Seht ihr **Most Wanted** als Single- oder als Multiplayer-Spiel?
Webster: (grinst) Mann, es ist 2012. Wir sind doch alle irgendwie im Netz unterwegs – mit wenigstens einem Gerät. Wir denken, dass heutzutage einfach jeder – egal ob er lieber Multi- oder Singleplayer spielt – in irgendeiner Form mit dem Internet verbunden ist. Unsere Philosophie lautet: Spaß und Freunde. Selbst wenn man online mit elf anderen Menschen spielt, hat man immer noch eine Spielwelt, die man erkunden kann und in der man Rennen gegen KI-Konkurrenten fährt.

PC Games: Need for Speed war ja eigentlich schon immer eine Art Auto-Porno. Wird es so etwas wie einen Showroom oder vielleicht andere Funktionen zum Bestaunen der Autos geben?
Sullivan: Nein, so etwas ist für **Most Wanted** nicht geplant. Wir hatten etwas Vergleichbares in **Hot Pursuit**. Mit der Foto-Funktion konnte man Schnappschüsse von den Autos machen. Außerdem gab es dort auch Erklärungstexte zu den Fahrzeugen. Aber das alles hätte nicht so richtig zur Philosophie von **Need for Speed: Most Wanted** gepasst!

grund der offenen Spielwelt besteht die Option, zwischen Start und Ziel eine völlig individuelle Route zu wählen. Laut den Entwicklern soll bei **Most Wanted** die spielerische Freiheit im Zentrum des Bildschirmgeschehens stehen. Doch wer mit den verfügbaren Sportwagen zu auffällig agiert, hat schnell die Cops am Hals. Diese sind im Spiel äußerst aktiv und versuchen, Raser mit allen Mitteln aufzuhalten. Während der obligatorischen Verfolgungsjagden müssen Sie auf jeden Fall mit aggressiven Polizisten rechnen: Verkehrssünder werden von Einsatzfahrzeugen rigoros gerammt und abgedrängt, was nicht selten mit einem Totalschaden endet! Außerdem platziert die Polizei oft fiese Straßensperren, die nur durch halsbrecherische Ausweichmanöver zu umfahren sind.

Die bisher gezeigten Traumkarossen, etwa das aktuelle Lamborghini-Topmodell Aventador LP 700-4 oder der neue Porsche 911 Carrera S, wurden in akribischer Kleinarbeit modelliert und sorgen mit authentischen Motoren-Sounds für Gänsehaut bei jedem Auto-Freak. Die detailgetreu umgesetzten Fahrzeuge fangen sich bei harscher Fahrweise sogar realistische Gebrauchsspuren wie Beulen und Schrammen ein. Richtig spektakuläre Unfälle werden übrigens als Zwischensequenzen angezeigt. Diese Zwangspausen sind brillant inszeniert, aber auf Dauer dürften sich die Unterbrechungen eher störend auf die intensive Racing-Action auswirken. Wie viele fahrbare Untersätze in **Most Wanted** verfügbar sind, wurde leider noch nicht verraten. Die Handvoll an bestätigten Autos sorgt aber jetzt schon für Vorfreude, denn wie von EA gewohnt, ist alles dabei, was Rang und Namen hat. Außerdem spielt Aktualität eine große Rolle, was etwa das 2012er-Update des Nissan GT-R unter Beweis stellt: Der pfeilschnelle Wagen erreicht trotz seines Gewichts von 1,8 Tonnen in etwas über 3 Sekunden 100 km/h. Wenige Sekunden später stehen bereits 200 km/h auf dem Tacho und Gerüchte besagen, dass ein Nissan-Testfahrer die Nordschleife mit dem neuen GT-R in nur 7 Minuten und 20 Sekunden bewältigt hat! Diese Fahrleistungen kommen dank des großartigen Geschwindigkeitsgefühls in **Most Wanted** realistisch rüber, lediglich der Gummiband-Effekt (der Renn-Pulk bleibt stets dicht zusammen) schmälert den Eindruck, da man den KI-Gegnern nicht davonfahren kann. Wie im Solo-Modus lautet auch bei Mehrspieler-Duellen mit bis zu acht Fahrern das Ziel, die Most-Wanted-Liste der Polizei zu stürmen. Unterdessen informiert Sie ein neues Autolog-Feature über Spielfortschritte von Freunden. Neben Bestzeiten werden hier auch andere Spitzenleistungen festgehalten und Sie sehen sofort, wenn ein Rivale beispielsweise Ihre Flugweite beim Sprung über die Lagerhalle überboten hat! ❑

Autos wie der neue Porsche 911 Carrera S sind gut versteckt und müssen erst gefunden werden.



„Most Wanted glänzt durch tolle Optik und heiße Verfolgungsjagden!" *Uwe Hönig*

In dem Open-World-Rennspiel gibt es nur wenige Vorschriften und im Grunde bleibt es Ihnen überlassen, wie Sie Ihre Karriere gestalten, um auf der Fahndungsliste der Polizei zum meistgesuchten Fahrer der Stadt aufzusteigen. Am besten gefällt mir dabei die fiktive Metropole im Spiel, die mit unzähligen Racing-Gegnern sowie Rennherausforderungen gespickt ist und sich von Anfang an nach Herzenslust erforschen lässt. Im Spielverlauf werden sämtliche Fahrmanöver bewertet, was sich wiederum auf den Fahndungslevel auswirkt. Wer etwa in einem Rennen die Aufmerksamkeit der Polizei erregt, hat auf dem Weg zum Sieg nicht nur die Gegnerschar, sondern auch noch eine Meute Gesetzeshüter am Hals!

GENRE: Rennspiel
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Criterion Games
TERMIN: 31. Oktober 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

Wie für **Generals** typisch, bestimmen groß angelegte Schlachten das Geschehen.

Generalaufstand im Strategielager:

Command & Conquer: Free To Play

Von: Stefan Weiß

Neuer Namenszusatz, neues Bezahlmodell, neue Skepsis!

Die Hoffnung stirbt zuletzt, so lautet eine altbekannte Floskel. Genau die scheint nun für viele Strategiefans wahr zu werden, nachdem Electronic Arts seine Free2Play-Bombe in Sachen **Command & Conquer** auf der diesjährigen Gamescom zündete.

Zuvor war immer noch die Rede von Generals 2 – dieser Zusatz fehlt nun im Spielenamen und in großen Lettern wirbt der aktuelle Trailer mit **Command & Conquer: Free To Play**. Keine Einzelspielerkampagne, keine Skirmish-Partien, dafür zu 100 Prozent Online-Mehrspieler-Gameplay, kostenlos, aber mit Mikrotransaktionsmodell. Überraschung, Skepsis und Ablehnung bei vielen Fans – verständlich, wenn man sich die zuvor erschienenen Informationen ins Gedächtnis ruft.

Dezember 2011: Die Ankündigung, dass es ein neues **Generals** im **C&C**-Universum geben werde, ließ die Herzen vieler Strategiefans höherschlagen, denn mit dem zuletzt erschienenen **C&C 4** war kein Spieler so richtig glücklich. Gleichwohl machte sich aber auch Skepsis breit, ob denn Bioware Victory das richtige Entwicklerteam für so ein Projekt sei. Erste Podcast-Interviews schürten dennoch Hoffnung, Produzent Jon Van Caneghem betonte, wie wichtig es sei, „mit **Generals 2** zu den **C&C**-Wurzeln zurückzukehren." Auf pcgamers.com beschwichtigte Van Caneghem besorgte Fans mit den Worten: „Wir werden uns definitiv nicht zu weit vom Original wegbewegen". Bioware-Mitbegründer Ray Muzyka sprach davon, dass man keinen



EXPLOSIVE STIMMUNG!

Die Community auf pcgames.de steht dem geplanten Free2Play-Konzept skeptisch gegenüber.

shakethathing: „Das Problem ist nur, dass EA bisher bei keinem F2P-Titel dieses rein kosmetische Modell verfolgt. **Tiberium Alliance** ist voll mit ‚Pay to Win'."

onaccdesaster: „Keine Einzelspieler-Kampagne am Start! Was soll **Generals 2** werden? Ein **End of Nations**-Verschnitt? Spiele wie **Command & Conquer** und **Warcraft** sind durch ihre Kampagnen groß geworden!"

Corsa500: „Nur weil ein anderes Finanzierungsmodell dahinter steht, muss es nicht automatisch ein schlechtes Spiel sein. Wenn alle Bezahlinhalte nur rein kosmetischer Natur sind und/oder mehr Komfort bieten, habe ich kein Problem damit."

Rabowke: „Niemand weiß heute, für was man bei **Generals 2** zu bezahlen hat. Aber machen wir uns nichts vor, EA wird kein komplettes Spiel ‚verschenken'."



Zur Veröffentlichung von **Command & Conquer: Free To Play** sind ausschließlich Mehrspielergefechte vorgesehen. Welche Modi dabei genau enthalten sind, darüber hüllt sich Electronic Arts noch in Schweigen.

In **Command & Conquer: Free To Play** ist klassischer Basenaufbau vorgesehen. Rohstoffe sammeln, Gebäude erforschen und Einheiten produzieren. Das soll für das typische **Generals**-Feeling sorgen.

Fokus auf den Mehr- oder Einzelspielermodus gesetzt habe. Stattdessen wolle Bioware Victory beide Modi gut gestalten. Von Zwischensequenzen in bis dahin nie dagewesener Qualiät und einer packenden Story war die Rede. Sogar für die Realisierung von Mod-Möglichkeiten wolle man sich einsetzen, so der Community-Manager EA_CIRE in Beiträgen auf Strategieforen wie dem United Forum (dieser Beitrag ist inzwischen nicht mehr einsehbar, Anm. d. Red.).

EA ließ weiterhin Hoffnung aufkeimen, denn der Community-Manager EA_CIRE führte im United Forum weiter aus, man wolle möglichst früh das Feedback der Community sammeln, um die Wünsche der Fans im Spiel umzusetzen.

Im Januar 2012 schürte Ray Muzyka weitere Vorfreude. In einem Interview mit MTV Games betont der Bioware-Chef: „**C&C**-Fans dürfen sich bei **Generals 2** auf etwas ganz Großes freuen." Die zentrale Vision von Bioware sei die Umsetzung von Spielen höchster Qualität mit fesselnden Inhalten und einer actionreichen Geschichte. Das würden auch Echtzeitstrategie-Fans erwarten, so Muzyka. Noch im Februar 2012 hielt der Bioware-Mitbegründer an dieser Aussage in einer Befragung auf kotaku.com fest: „Wir wollen die typische Bioware-Qualität liefern; eine fesselnde Story mit einer Echtzeitstrategie-Erfahrung kombinieren. Wir wollen mehr Story einbringen, in einer Art und Weise, dass sie in das Echtzeitstrategie-Genre passt."

Gamescom im August 2012: Keine Einzelspielerkampagne, 100 Prozent Mehrspielermodus, **Free To Play** statt **Generals 2** im Titel. Dazu ein Interviewpartner, der vielen Fragen ausweicht und keine Infos zum geplanten Shop-Modell liefert. Und auch wenn im ersten **Generals** der Mehrspielermodus die große Stärke war, nun ausschließlich darauf zu setzen und Einzelspielerfans hängen zu lassen? Unverständlich! ❑

INTERVIEW MIT JON VAN CANEGHEM

„Das C&C-Echtzeitstrategiegefühl bleibt erhalten!"

PC Games: Die alten **C&C**-Titel waren außergewöhnliche Vertreter des Strategie-Genres. Wie setzt ihr das im neuen Ableger **Free To Play** um?
Van Caneghem: „Wir konzentrieren uns vollständig auf klassisches Echtzeitstrategie-Gameplay. Elemente wie die Errichtung verschiedener Basen, das Sammeln von Ressourcen und die Schlachten riesiger Armeen. Das Grundgerüst des Spiels basiert auf dem originalen **Command & Conquer: Generäle**."

PC Games: Was könnt ihr uns über die Fraktionen und Einheiten im Spiel sagen?
Van Caneghem: „Im Trailer sieht man die EU- und GLA-Fraktion. Schon bald



Jon Van Caneghem ist verantwortlicher Produzent bei Electronic Arts.

werden wir auch Informationen zu den anderen Gruppen verraten. Die EU-Fraktion basiert auf gemischten Militärverbänden, fortgeschrittenen Technologien und einer hochqualifizierten Infanterie. Die GLA dagegen nutzt improvisierte Waffen und setzt im Kampf darauf, jede Menge listiger Tricks anzuwenden, um den Gegner zu überraschen. Jede Partei besitzt einen eigenen Spielstil mit verschiedenen Einheiten und Gebäuden. Zur Veröffentlichung von **Command & Conquer Free To Play** wird es jedoch keine Einheiten zu Wasser geben."

PC Games: Können sich Spieler in Clans zusammenschließen und ist eine Einbindung in die E-Sport-Community vorgesehen?
Van Caneghem: „Wir planen tatsächlich eine Clan-Unterstützung in **Command & Conquer**, jedoch nicht gleich zur Veröffentlichung. Aktuell möchten wir keine Dinge im Zusammenhang mit E-Sport bekannt geben."

PC Games: Was könnt ihr uns über das Bezahlmodell in **Command & Conquer** sagen?
Van Caneghem: „Unser Hauptaugenmerk liegt auf dem Echtzeitstrategie-Spielgefühl, das den Vorgänger **Command & Conquer: Generäle** so erfolgreich gemacht hat. Wir sind uns durchaus bewusst, welch schlechten Ruf Free2Play-Titel unter Hardcore-Gamern besitzen. Unser Ziel ist es, die gleiche Triple-A-Qualität eines Echtzeitstrategie-Spiels, die Fans erwarten, mit mehr Einsteigerfreundlichkeit zu kombinieren. Durch den Aufbau einer guten Beziehung mit unserer Community möchten wir diesen Service für die kommenden Jahre etablieren."

PC Games: Werden Spieler, die viel Geld investieren, große Vorteile im Kampf haben (Stichwort Pay-to-Win)?
Van Caneghem: „Wir sind uns der Besorgnisse der Spieler über das Pay-to-Win-Prinzip bewusst und nehmen es zur Kenntnis. Aktuell sind wir nicht dazu in der Lage, genauere Informationen über diesen Punkt zu veröffentlichen. Jedoch gilt auch hier: Nähere Details folgen in Kürze."



Das technologische Grundgerüst von **Command & Conquer: Free To Play** bildet die Engine Frostbite 2, die für exzellente Umgebungszerstörungseffekte sorgt und fantastische Grafik erlaubt.

„Online- und Free2Play-Spiele sind in, aber doch nicht um jeden Preis!"



Stefan Weiß

Es gibt Basisbau, Rohstoff- und Truppenmanagement, große Gefechte, drei Fraktionen, Superwaffen und Generäle. Also ist doch alles in Butter – oder nicht? Wohl kaum, betrachtet man sich den förmlichen Sturm der Ablehnung, den **C&C: Free To Play** bislang in Spielerforen erfährt. Typisches Geheule verstörter Fans oder berechtigte Zweifel? Es gibt sicher tausend verständliche Gründe für EAs Entscheidung und Spiele wie **World of Tanks** haben großen Erfolg mit ihrem Finanzierungsmodell. Aber – oder besser ABER – es gibt da draußen eben noch eine ganze Menge Leute, die auf Spiele der guten alten Schule stehen und es ärgert mich, dass man diese anscheinend zunehmend vergisst, was sehr, sehr schade ist.

GENRE: Echtzeitstrategie
ENTWICKLER: Bioware
PUBLISHER: Electronic Arts
TERMIN: 2013

EINDRUCK **NICHT MÖGLICH**

Während PhysX vor allem Vehikeln und Gegenständen möglichst realistische physikalische Effekte verpassen soll, kommen bei den Soldaten neue Ragdoll-Animationen zum Einsatz.

Bei den Einheiten konnte sich Bohemia aufgrund des Zukunftszenarios kreativ austoben. Manche basieren auf real existierenden Prototypen.

Die Soldaten sind detailliert modelliert, standen bei der Präsentation aber noch recht unbeweglich in der Basis herum.

Arma 3

Von: Marc Brehme

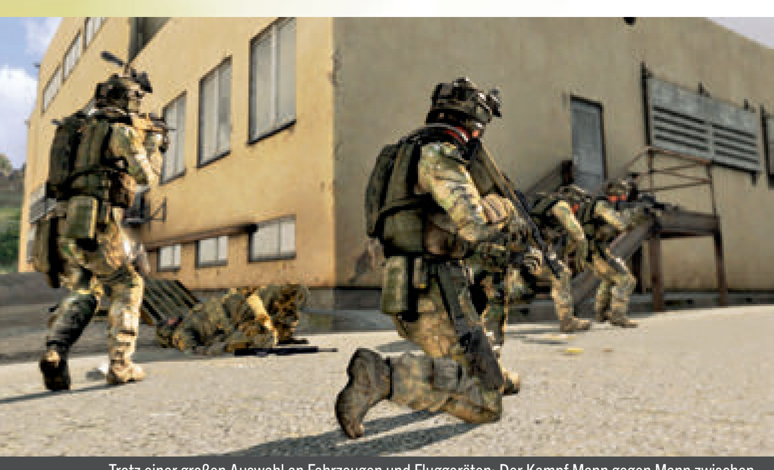
2035 kämpfen Sie in Arma 3 mit futuristischem Kriegsgerät in einer offenen Spielwelt.

Die Messlatte liegt für die Entwickler von Bohemia Interactive hoch. Mit **Arma 2** lieferten sie 2009 eine Militärsimulation ab, die zwar weit von Perfektion entfernt war, sich aber nach zahlreichen Patches, dem Add-on **Operation Arrowhead** und zig tollen Mods einen Beliebtheitsstammplatz in der Community erarbeitet hat.

Für Arma 3 verlegen die Entwickler den Schauplatz in die Zukunft. Im Jahr 2035 stehen sich eine geschwächte Nato und der Iran im Mittelmeerraum gegenüber. Die Spannungen zwischen dem niedergehenden Europa und dem wieder erstarkenden Osten nehmen zu und gipfeln in einer kriegerischen Auseinandersetzung, in deren Verlauf sich eine Einheit von US-Truppen hinter feindlichen Linien wiederfindet und ums Überleben kämpfen muss.

In der Einzelspielerkampagne übernehmen Sie zunächst die Rolle von US-Corporal Ben Kerry. Ob Sie im Laufe der Geschichte auch in andere Rollen schlüpfen, ist noch nicht bekannt. Eines ist allerdings sicher. Das bisherige Spielprinzip mit dem Fokus auf Infanteriekämpfen bleibt auch im dritten **Arma**-Teil bestehen. Zunächst schlagen Sie sich als einfacher Soldat durch, später erhalten Sie mehr Verantwortung und dürfen auch große Truppenverbände kommandieren.

Bei Gefechten gilt nach wie vor die eherne **Arma**-Regel: Wer sich blindlings ins Gefecht stürzt, wird schnell den virtuellen Tod finden. Aufklärung und vorsichtiges Vor-


Trotz einer großen Auswahl an Fahrzeugen und Fluggeräten: Der Kampf Mann gegen Mann zwischen Infanterieeinheiten bleibt nach wie vor das Hauptspielelement in **Arma 3**.


Mit Schlauchbooten konnten Sie schon im Vorgänger übers Wasser flitzen. Neu ist jedoch, dass Sie sich diesmal auch mit professioneller Taucherausrüstung in die Fluten stürzen dürfen.

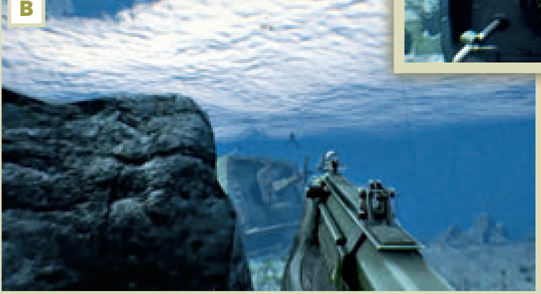
UNTERWASSER-ACTION

Wasserfahrzeuge gab es schon länger, aber erstmals in der Arma-Geschichte tauchen Sie im dritten Teil nun ins kühle Nass ab.

Erstmals in der Geschichte der Militärsimulationsserie erweitert der Entwickler die Spielwelt nicht in die Breite oder in die Höhe, sondern in die Tiefe. An den Küstenstreifen der beiden Inseln Stratis und Limnos im Norden des Ägäischen Meeres stürzen Sie sich nun in die Fluten und tauchen ab. Unter Wasser sollen Sie nicht nur Minen entschärfen, sondern auch in Kämpfe mit anderen Tauchern verwickelt werden können. Besondere Mühe hat sich Bohemia bei der Gestaltung der Unterwasserwelt gegeben. Wie Ivan Buchta, der Kreative Direktor von **Arma 3**, erklärte, erwartet Sie im Spiel ein realitätsnah modellierter Meeresgrund. Sie gleiten also im Taucheranzug lautlos an großen Felsen, Steinen, Sandbänken und sogar versunkenen Schiffswracks vorbei.

Im Meer erwarten Sie neben der beschaulichen Unterwasserwelt auch Gefechte gegen andere Taucher. Unter Wasser wird nicht mit Harpunen, sondern ebenfalls mit Gewehren beballert. Das geht jedoch nur, wenn Sie sich gerade nicht bewegen. Beim Schwimmen und Paddeln können Sie keine Waffe abfeuern. Nettes Detail: Selbst unter Wasser bekommen Sie das Geschehen an der Oberfläche mit. Das wurde bei der Präsentation des Spiels auf der Gamescom deutlich, als wir beim Tauchgang dennoch durch die Wasseroberfläche sehen konnten, wie ein Hubschrauber über uns hinwegdonnerte.







A Unter Wasser tragen Sie einen Taucheranzug und können beispielsweise Minen entschärfen.

B Auf andere Taucher ballern Sie mit Schießeisen. Waffen wie Harpunen gibt es nicht.

C Displays wie in diesem Unterwasserfahrzeug zeigen Inhalte nun direkt an. Das separate Aktivieren per Tastendruck wie in **Arma 2** entfällt.

gehen sind Pflicht. Erst recht, weil die Spielwelt auf den beiden Inseln Limnos und Stratis mit einer Größe von mehr als 320 Quadratkilometern noch umfangreicher als im Vorgänger ausfällt. Allein Limnos bietet mit etwa 50 Ortschaften ideale Bedingungen für alle Arten von Auseinandersetzungen, vom Infanterie- und Häuserkampf bis hin zu Materialschlachten mit Panzern und Fluggeräten. Aber nicht nur in den Gefechten, auch bei der Erstellung der Spielwelt spielt Realismus für den Entwickler Bohemia eine große Rolle: Beide Inseln wurden anhand geografischer Daten modelliert.

Die augenscheinlichste Neuerung gegenüber dem Vorgänger sind Einsätze, die Sie nun auch unter Wasser absolvieren können. Weitere Infos dazu finden Sie im Kasten oben.

Die Grafik der Simulation, die wir während der Präsentation auf der Gamescom zu sehen bekamen, machte bereits einen guten Eindruck. Bohemia kreierte ein sehr realitätsnahes Landschaftsbild, das vor allem auf Distanz richtig toll aussieht. Speziell die Sonnenlichteffekte haben uns gefallen und die im Vorgänger noch häufig kritisierte Nachtbeleuchtung – vor allem an Fahrzeugen – wurde deutlich verbessert. Auch die auf der Gamescom gezeigte Nachtmission konnte grafisch überzeugen und war sehr stimmungsvoll. Außerdem feilten die Entwickler an den Animationen und Ragdoll-Effekten der Spielfiguren. Durch die Integration von PhysX-Effekten sollen Fahrzeuge und Fluggeräte in **Arma 3** den naturwissenschaftlichen Gesetzen korrekt folgen.

Die Bedienung soll deutlich zugänglicher werden als in Teil 2. Zum Start der Kampagne bekommen Sie auf der Limnos vorgelagerten Insel Tutorialmissionen serviert. Hierbei lernen Sie von der Handhabung der Waffen bis hin zum Dirigieren von Einheiten und Anfordern von Luftunterstützung alles, was Sie benötigen, um in der Militärsimulation zu bestehen. Das bisher eher sperrige Inventar wurde zwar überarbeitet, wirkte auf uns aber immer noch etwas zu klobig und wenig intuitiv. Gerade hier kann sich noch einiges ändern. Bohemia wird das Spiel demnächst der **Arma**-Community mit einem offenen Alpha-Test präsentieren und erhofft sich davon wertvolles Feedback von den Fans. Hinweise, die allesamt genau geprüft werden sollen. Nicht nur, um ein Bug-Desaster wie bei **Arma 2** zu verhindern, sondern auch um so viele Wünsche der Community wie möglich zu erfüllen. ❑

ZOMBIE-ATTACKE

Am liebsten mit der **Arma 3**-Engine möchte der Macher der Mod **Day Z** eine Standalone-Version der Zombie-Hatz veröffentlichen. Auf den nächsten Seiten stellen wir Ihnen die außergewöhnliche Mod vor.



Die Einbindung von PhysX wirkt sich auch auf die verbesserte Steuerung der Fahrzeuge aus. Allerdings haben wir auf der Gamescom schicke Animationen beim Ein- und Aussteigen vermisst.

„Das futuristische Szenario eröffnet neue Möglichkeiten für die Serie."



Marc Brehme

Bei der Präsentation auf der Messe wirkten vor allem Artillerie und Raketen glaubhaft und hatten etwas Wuchtiges; die Kanonen und Geschosse kamen schwer und recht realistisch rüber, ebenso wie die Waffensounds. Bleibt zu hoffen, dass die KI mehr dazugelernt hat, als einen Heli zur Unterstützung seiner Einheiten zu schicken, wie im gezeigten Missionsschnipsel zu sehen war. Hier ist angesichts des Vorgängers noch gesunde Skepsis angebracht. Aber: Bohemia will ehrlich mit den Fans umgehen und ein möglichst rundes und bugfreies Spiel abliefern, ohne dafür Features streichen zu müssen oder sich von einer Deadline stressen zu lassen. Das macht einen sympathischen Eindruck auf mich. Ich hoffe, dass es sich auszahlt.

GENRE: Militär-Simulation
ENTWICKLER: Bohemia Interactive
PUBLISHER: Noch nicht bekannt
TERMIN: 2. Quartal 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

Das Phänomen Day Z

Von: Malte Banz & Marc Brehme

Komplizierte Steuerung, massig Bugs, frustrierend und trotzdem der Hammer! Das ist die Mod **Day Z**.



Feuern Sie einen unbedachten Schuss ab, sehen Sie sich meist schnell von Zombiemassen umringt.

Seit zehn Minuten robben und kriechen Sie jetzt schon durch das kleine Waldstück, das sich an dem Dorf Prigorodky vorbeischlängelt. Kurz zuvor ist eine Kugel direkt neben Ihrem Kopf in einen Baum eingeschlagen, Sie haben sich sofort auf den Boden geworfen und Ihrerseits das Gewehr gezückt. Jetzt heißt es: er oder Sie! Alles oder nichts. Wer diesen Kampf gewinnt, darf die Gegenstände des Gegners und das eigene Leben behalten. Wer verliert, verliert auch sämtliche Errungenschaften, die er sich zuvor erkämpft hat, und startet von null. Wieder an der Küste. Wieder mit nichts. Nichts außer einem Verband und einer Taschenlampe.

Plötzlich blitzt ein Licht in der Ferne auf und eine Kugel durchbohrt Ihren Oberschenkel. Sofort feuern Sie das gesamte Magazin Ihres Gewehrs in die Richtung, aus der der Schuss kam. In Ihrer Statistik steigt die Anzahl der Morde von null auf eins. Dieses Mal haben Sie überlebt. Doch aus dem Dorf Prigorodky hören Sie schon die Schreie der heranstürmenden Zombiehorde, die Sie mit Ihren Schüssen angelockt haben. Willkommen in Chernarus. Willkommen bei **Day Z**.

> „Legendär. Es ergeben sich wirklich tolle Geschichten."
>
> Wurzn, PC Games-Forum

> „Erkenntnis des Tages: Erst schießen, dann fragen!"
>
> isk_8, dayz-community.eu

Und da ist es, dieses Gefühl. Dieses besondere **Day Z**-Gefühl. Einfach überleben und seine eigene Geschichte schreiben. Dass man durch den mitunter schnellen Tod auch alles verlieren kann, macht die ganze Sache nur noch spannender, potenziert bekannte Emotionen aus Spielen wie **Call of Duty** oder **Resident Evil** um ein Vielfaches. Waghalsige Aktionen und vor allem Kämpfe bedeuten ja erst wirklich Nervenkitzel, wenn alles auf dem Spiel steht.

Zu Recht bezeichnen viele Spieler **Day Z** als eine Art soziales, aber auch philosophisches Experiment.

Ganz klar, in Chernarus ist man sich selbst am nächsten. Fremde begegnen sich mit maximalem Misstrauen, die kleinste Schwäche wird erbarmungslos ausgenutzt. Somit schafft **Day Z** es, eine Situation zu erzeugen, wie Sie der bekannte Philosoph Thomas Hobbes in seinem berühmten Werk **Leviathan** aus dem Jahre 1651 beschreibt: Den Naturzustand, einen Zustand, in dem die Menschheit ohne Staat und Gesetz lebt, ohne Moral und Tradition, quasi in ewigem Krieg aller gegen alle. Zwischenmenschliche Verträge oder Vereinbarungen sind faktisch nicht möglich, da niemand gesetzlich verpflichtet ist, diese einzuhalten. Somit ist es für den Selbsterhalt sicherer, nur sich selbst zu vertrauen. Mit anderen Worten: Der Mensch ist des Menschen Wolf.

Diesem emotionalen Ansatz folgen mittlerweile mehr als eine Million Spieler der Mod **Day Z**. Eine solch große Anhängerschaft haben bisher nur sehr wenige Modifikationen generiert. Ob das eigenständige Spiel, an dem die Entwickler derzeit arbeiten, ebenso großen Erfolg haben wird, muss sich zeigen. ❑

DAY-Z-STAND-ALONE

Im August bestätigten die Macher, dass die Entwicklung von Day Z als allein lauffähiges Spiel begonnen hat.

Dean „Rocket" Hall ist nicht nur Mod-Entwickler, sondern auch Projektleiter beim tschechischen **Arma**-Entwickler Bohemia Interactive. In einem Interview auf der Gamescom verriet er dem Onlinemagazin joystiq.com, dass er nicht nur an einem eigenen **Day Z** für den PC bastele, sondern auch eine Konsolenversion denkbar sei – abhängig vom Erfolg der PC-Fassung.



Die Untoten sind extrem schnell und verfolgen Sie unnachgiebig. Sprinten Sie selbst davon, locken Sie weitere Infizierte an. Haben Sie jetzt keine Waffen parat, können Sie kaum noch etwas tun.



In der Nacht ist Chernarus besonders gefährlich. Ohne Ihre Taschenlampe sehen Sie schwarz, jedoch offenbart der Lichtstrahl auch Ihre Position punktgenau.

SO SPIELT SICH DAY Z

In einer Partie Day Z kann vieles passieren. Es kann sein, dass Sie eine Stunde keine Menschenseele treffen, dann aber plötzlich Ihr Leben in einer wilden Schießerei um eine Dose Bohnen und Limonade aufs Spiel setzen. Die auf dieser Seite vorgestellten Aspekte sind jedoch für ein jedes Spiel grundlegend.



MITSPIELER
Im Laufe der Zeit wurden die **Day Z**-Spieler immer misstrauischer. Während zu Beginn lose Gruppen entstanden, erschießen sich Unbekannte mitterweile bei Sichtkontakt. Warum? Keiner traut dem anderen über den Weg.

NAHRUNGSMITTEL
Auf der Speisekarte steht Dosenfraß und Wildbret. Letzteres müssen Sie selber jagen und kochen. Naturburschen freuen sich über frisches, abgeschöpftes Pfützenwasser, andere begnügen sich mit Cola und Pepsi. Wer nicht isst und trinkt, stirbt!

Zu Beginn waren fremde Spieler noch freundlich. Mitterweile sind sie gefährlicher als die Zombies.

FAHRZEUGE
In einem Fahrzeug sind Sie schneller unterwegs als die Zombies und können vielleicht Kumpanen mitnehmen oder sogar Gegenstände verstauen. Ausgenommen das Fahrrad müssen die Gefährte allerdings erst einmal repariert werden.

BEWAFFNUNG
Um sich der Zombies zu erwehren? Falsch gedacht! Ihre Waffen werden Sie hauptsächlich in Gefechten gegen andere Menschen einsetzen. Gewehre, etwa Schrotflinten, finden Sie in Scheunen; Militärausrüstung wie die PDW-Maschinenpistole rechts nur auf Armeegeländen.

Momentan haben Sie bei Nahkampfwaffen nur die Wahl zwischen dem Brecheisen und der Feuer-Axt.

LOOT
In den verschiedenen Gebäuden liegen diverse Items. In Lagerhallen finden Sie Fahrzeugteile, in Krankenhäusern medizinische Versorgung, in Bars sacken Sie Schnaps oder Nahrung ein und auf Flugplätzen stibitzen Sie Militärausrüstung.

ZOMBIES
In **Day Z** gibt es drei Arten von Untoten: die gehenden, die hüpfenden und die kriechenden. Alle reagieren hauptsächlich auf Geräusche. Überlegen Sie es sich also lieber zweimal, ob Sie Ihre Waffe abfeuern. Tipp: Nahkampfwaffen sind fast geräuschlos!

Neue Einheiten
Der Sisyphos ist die U-Boot-Variante des Frachters mit sechs Ladekammern. Das Schiff ist auf dem feindlichen Radar unsichtbar. Über Wasser erhalten Sie mit dem Atlas einen Flugzeugträger, der bis zu vier Chopper gleichzeitig mit Kerosin versorgt.

Geothermisches Kraftwerk
Das Gebäude produziert satte 750 Einheiten Energie (Atomkraftwerk: 500), lässt sich aber nur an solchen Magmaspalten errichten.

Unterwasserplateaus fallen deutlich größer aus als auf den Karten des Originals.

Anno 2070: Die Tiefsee

Von: Peter Bathge

Tiefschürfendes aus dem Mund der Entwickler zu ihrem futuristischen Aufbau-Add-on

Wir sind schon im Begriff, das Mainzer Büro von Entwickler Related Designs zu verlassen, da nimmt uns Uwe Mathon noch mal zur Seite. Hinter der Brille mit dem dicken schwarzen Rahmen begegnet uns ein leidenschaftlicher Blick. Mathon ist stolz auf sein jüngstes Werk, das er als Produzent betreut: **Die Tiefsee**, das obligatorische **Anno 2070**-Add-on. „Wir haben das Gefühl, das Spiel damit wirklich zu erweitern“, sagt er über sein Baby. Wir nehmen ihm die ehrliche Begeisterung ab. Nur anschließen wollen wir uns seiner Meinung noch nicht zu 100 Prozent – obwohl wir bei einem Anspieltermin in Mainz bereits stundenlang auf Tauchfahrt gingen.

Tom Fiedler blickt ähnlich begeistert wie sein Kollege. Fiedler ist Chefdesigner von **Die Tiefsee,** er ist mit dafür verantwortlich, dass die Erweiterung deutlich mehr Produktionsketten unter Wasser besitzt als das Original: „Der größte Kritikpunkt der Fans war die Unterwasserwelt, die zu wenige Interaktionsmöglichkeiten bot.“ Grundsätzlich Neuem wie komplexeren Aufgabenketten am Meeresgrund erteilt Fiedler aber eine Absage: „In den Gameplay-Tests haben wir gemerkt, dass die Spieler schon so gestresst mit dem Aufbau ihrer Inseln sind, dass die ganz abenteuerlichen Aufträge dabei ein bisschen untergehen“. Und Jan Schmidt, ein Produzent bei Mitentwickler Blue Byte, ergänzt: „Unser großes Ziel war es, den Langzeitspielspaß zu erhalten und noch weiter zu fördern. Eine neue Zivilisationsstufe ist dafür natürlich viel besser geeignet,

DER NEUE MEHRSPIELERMODUS

Zeitgleich mit dem Add-on erweitert ein kostenloser Patch das Spiel um den Vorherrschafts-Modus.

Zwei Teams erfüllen dabei in einem festgelegten Zeitraum eine Reihe von Zielen in sechs Szenarien. Und zwar nicht im direkten Duell, sondern offline jeder für sich; zu Beginn legen Sie die maximale Spieldauer pro Tag fest. Wer die meisten Punkte auf einer Karte sammelt, nimmt diese in Besitz und erhält fünf Bonuszähler. Das gegnerische Team muss die Leistung überbieten, um die Karte zurückzuerobern. Am Ende gewinnt die Gruppe mit den meisten Punkten.


Neue Katastrophe: Die Tsunamiwelle setzt Küstengebiete kurzzeitig unter Wasser, betroffene Gebäude fallen in sich zusammen. Natürliche Hindernisse wie Berge halten die Springflut auf.


Mit im Unterhalt teuren Transmittern (links) verteilen Sie überschüssige Energie auf andere Inseln und Unterwassersiedlungen – ganz einfach per Schieberegler.

anstatt sich an den ganzen kleinen Abenteuern aufzureiben".

Die besagte Zivilisationsstufe der Genies ist unumstritten die größte Neuerung von **Die Tiefsee**. Sie stockt die Tech-Fraktion auf drei Bevölkerungsschichten auf. Sind die Wissenschaftler jetzt also gleichberechtigt mit Ecos und Tycoons? Nein, denn die beiden Hauptfraktionen haben vier Populationsstufen. Fiedler: „Die Vollwertigkeit wird vielleicht in der Anzahl von Tech-Gebäuden nicht ausgedrückt, aber aufgrund der Komplexität, die mit der neuen Stufe hereinkommt, würde ich behaupten, dass wir sozusagen den Deckel draufgemacht haben. [..] Wir wollten von Anfang an, dass Tycoons und Ecos die Hauptfraktionen darstellen. Das sind sozusagen die Kernphilosophien der **Anno**-Welt; die Techs können als neutrale Partei beide beeinflussen. Sie laufen quasi nicht neben ihnen her, sondern mit ihnen." Besitzer einer Tech-Siedlung haben auf jeden Fall genug zu tun, denn die neuen Genies bringen gleich fünf zusätzliche Bedürfnisse mit. Auch die darunter liegende Zivilisationsstufe der Forscher verlangt künftig nach zwei zusätzlichen Waren.

Neben zwei neuen Schiffen erhält der Militär-Part nur oberflächliche Änderungen: „Wir haben neue Items, zum Beispiel Seeminen, die sowohl unter als auch über Wasser funktionieren", erklärt uns Fiedler. „Oder auch einen Raketenschild, der abgefeuerte Raketen zum Absender zurückschickt." Im Vordergrund stehen aber friedliche Methoden der Inselübernahme: Wie in **Anno 1404: Venedig** kaufen Sie und die KI-Gegner Anteile an Inseln der Konkurrenz. Neu: Für Ihre Investition erhalten Sie eine regelmäßige Dividende.

Das klingt nach Feature-Recycling. Wie bewerten die Entwickler ihr neuestes Werk denn im Vergleich zu solch hervorragenden Erweiterungen wie eben **Venedig** oder **Anno 1701: Der Fluch des Drachen**? Fiedler: „Es ist das bislang größte **Anno**-Add-on. Weil eben auch einer der größten Spielerwünsche seit **Anno 1602** tatsächlich in Erfüllung gegangen ist, mit einer neuen Zivilisation, mit neuen Produktionsgebäuden." ❑

„Bewährte Qualität, aber keine Revolution – ein Add-on alter Schule!"

Peter Bathge

Wäre **Anno 2070** ein Online-Rollenspiel, ließe sich **Die Tiefsee** wohl als Endgame-Content bezeichnen. Die Produktion der Biotek-Anzüge reizt Profis, die Energietransmitter und das Tech-Monument sparen Platz beim Bau und die zahlreichen neuen Zierelemente sorgen für schönere Riesenmetropolen. Das namensgebende Szenario des Add-ons, die Unterwasserwelt, geht zwischen diesen Neuerungen fast ein wenig – es klingt skurril – unter. Vielleicht gelingt es ja den Szenarios und der Mini-Kampagne, dass ich mich endlich ähnlich aufmerksam um die Ozean-Siedlungen kümmere wie um die Orient-Siedlungen in **Anno 1404**. Den Enthusiasmus der Entwickler teile ich bislang jedenfalls nur bedingt.

GENRE: Aufbau-Strategie
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Related Designs/Blue Byte
TERMIN: 4. Oktober 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

DAS IST AUCH NOCH NEU

Eine große (die dritte Tech-Zivilisationsstufe) und viele kleine Neuerungen zeichnen Die Tiefsee aus. Wir haben die wichtigsten Inhalte für Sie zusammengefasst.



ERWEITERTE TECH-FRAKTION

Neben einer dritten Zivilisationsstufe mit eigenen Bedürfnissen (Genies) enthält das Add-on 50 frische Tech-Gebäude – Ecos und Tycoons bleiben unverändert. Außerdem präsentieren sich die Forschungsbildschirme in Labor und Akademie übersichtlicher. U-Boote folgen den Handelsrouten zudem auf Wunsch erstmals durchgehend im abgetauchten Zustand.



UNTERWASSER IST MEHR LOS

Am Meeresgrund errichten Sie Korallenbrüter, Schwammzuchten, Enzymfarmen, Platinkonverter und viele andere neue Produktionsgebäude. Wertstoffe aus alten Ruinen wandeln Sie direkt in Mirkrochips oder Bauzellen um. Außerdem gibt es mit der Verteidigungsplattform ein zusätzliches Defensivgebäude, das Schiffe auf der Meeresoberfläche und Flugzeuge aufs Korn nimmt. Eine neue Struktur des Unterwasser-Baumenüs sorgt für mehr Durchblick.

VIERSTUFIGE PRODUKTIONSKETTE

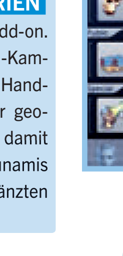


Um die Genie-Luxusware Bionik-Anzüge herzustellen, benötigen Sie erstmals in der Serie mehr als drei Arbeitsschritte und die höchste Zivilisationsstufe aller drei Fraktionen. Eine prima Herausforderung für Langzeitspieler. Die Anzüge sind zwar optional, erhöhen aber die Steuerzahlungen der Genies beträchtlich.



KAMPAGNE UND SZENARIEN

Acht neue Karten enthält das Add-on. Fünf davon gehören zur Mini-Kampagne „Wunder in Gefahr", deren Handlung sich um die Erfindung der geothermischen Kraftwerke und die damit einhergehende Gefahr durch Tsunamis dreht. Bei unserem Besuch glänzten die Szenarien mit Abwesenheit.



TECH-MONUMENT

Das riesige, sündhaft teure Wirtschaftsforum erlaubt den Tech-Wohnungsbau auf der gesamten Insel. Es macht Marktplätze obsolet und ermöglicht Ihnen, noch mehr Einwohner auf ein Eiland zu quetschen.

Guild Wars bot schon in **Prophecies, Factions** und **Nightfall** gute PvP-Unterhaltung – die ist auch in **Guild Wars 2** garantiert.

WARUM KEIN TEST?

Vor der Veröffentlichung des Spiels hielt Entwickler Arenanet eisern an seiner Beta-Event-Politik fest. Sprich wir konnten uns jeweils nur an festen Terminen vorab in die Abenteuer von **Guild Wars 2** stürzen und bekamen längst noch nicht alle Inhalte zu Gesicht.

AUF PCGAMES.DE Ein ausführlicher Online-Test folgt nach der Veröffentlichung am 28. August.

Guild Wars 2

Von: Maria Beyer/Stefan Weiß

Das letzte Beta-Wochenende vor Veröffentlichung von Guild Wars 2 zeigte, wie gut das MMORPG ist!

Ende Juli fand das abschließende Beta-Wochenende zu **Guild Wars 2** statt. Für uns die Chance, noch mal vor Veröffentlichung des Spiels die Online-Rollenspielwelt Tyria aufzusuchen. Wir waren für Sie dabei und berichten!

Es soll fast alles besser machen als sein Vorgänger. Im Gegensatz zum ersten **Guild Wars** durchstreifen wir keine instanzierte Welt mehr, lösen keine klassischen Quests, sondern sammeln Erfahrung durch ein Event-System, erleben eine persönliche Geschichte und entwickeln unsere Figur zu einem individuellen Charakter, denn ein starres Klassensystem, das aus Tank, Heiler und Schadensausteiler besteht, gibt es nicht.

Ihren Charakter wählen Sie aus fünf Völkern aus: die martialisch anmutenden Norn, die übergroßen Miezekatzen Charr, die Baumwesen Sylvari, das Tüftlervolk der Asura und die Menschen. Jede Spezies verfügt über eigene Volksfähigkeiten, die im späteren Spielverlauf verschiedene Vorteile gewähren. Als Norn verwandeln Sie sich beispielsweise in einen Bären und die technikverliebten Asura beschwören riesige mechanische Golems, die an der Seite der kleinen Wichte in den Kampf ziehen. Bezüglich der Klassenwahl gibt's keine Einschränkungen. Ob Waldläufer, Dieb, Elementarmagier, Wächter, Krieger, Nekromant, Mesmer oder Ingenieur – jedem Volk stehen alle acht Pro-



Je nach gewählter Waffe haben Sie Zugriff auf unterschiedliche Fähigkeiten im Kampf.



Charaktere und Umgebung in **Guild Wars 2** sind filigraner und detaillierter als im Vorgänger.

WEG MIT DEN STANDARD-KLASSEN – INDIVIDUALISMUS IST HIER ANGESAGT!

Dank des flexiblen Skill-Systems können Sie Ihren Charakter individuell und perfekt weiterentwickeln.

Guild Wars 2 verzichtet auf das starre Klassenkorsett aus Tank, Heiler und Schadensausteiler, das viele andere Online-Rollenspiele tragen. In **Guild Wars 2** kann jeder alles – zumindest ein bisschen von allem. In einer Gruppe gilt es, immer auf die Gefährten zu achten, im Notfall Gegner auf sich zu ziehen oder unterstützende und heilende Fähigkeiten rauszuhauen. Dadurch profitiert auch das Gruppenspiel in **Guild Wars 2**. Jeder, der schon mal stundenlang nach einer passenden Klasse für eine Instanz gesucht hat, weiß, wie öde und frustrierend so was sein kann. **Guild Wars 2** geht einen erfrischend neuen Weg und lässt Spieler unabhängig von der Klasse gemeinsam nach Lust und Laune zocken. Eine effektive Gruppe, die aus fünf Kriegern besteht? Kein Problem, das Spielsystem ermöglicht das.

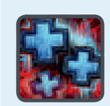


Mit Skill-Punkten schalten wir Fähigkeiten für den Kampf frei. Die ersten gibt's schon für wenige Skill-Punkte. Elite-Fertigkeiten sind dagegen richtig teuer und daher erst spät im Spiel verfügbar.

Mesmer
Krieger
Ingenieur
Dieb
Nekromant
Elementarmagier
Waldläufer
Wächter

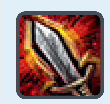
FERTIGKEITSKOSTEN

Alles hat seinen Preis. Um in **Guild Wars 2** auf alle Heilungen, Unterstützungs- und Elite-Fertigkeiten zugreifen zu dürfen, müssen Sie diese mit Fertigkeitspunkten erst einmal freischalten. Auch die volksspezifischen Zauber und Angriffe schlagen je nach Qualität mit Kosten zwischen 1 und 30 Punkten zu Buche. Aber keine Sorge, investierte Punkte lassen sich zurücksetzen, um zu experimentieren.



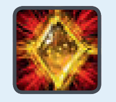
HEILUNGEN

Erste Stufe: Kostenlos
Zweite Stufe: 1 Punkt
Dritte Stufe: 3 Punkte



UNTERSTÜTZUNG

Erste Stufe: 1 Punkt (mindestens fünf, um die nächste Stufe freizuschalten)
Zweite Stufe: 3 Punkte (mindestens fünf für die nächste Stufe)
Dritte Stufe: 6 Punkte



ELITE

Erste Stufe: 10 Punkte (mindestens zwei, um die nächste Stufe freizuschalten)
Zweite Stufe: 30 Punkte

fessionen offen. Das Besondere bei der Charaktererstellung ist die persönliche Heldengeschichte, auf die wir uns zu Beginn unseres Heldenlebens mithilfe von Multiple-Choice-Fragen festlegen. Wir wählen bei jedem Volk zwischen drei Pfaden, die sich alle auf den späteren Verlauf der Haupthandlung auswirken. Insgesamt stehen 15 verschiedene Storys zur Wahl. So leidet unser Charakter etwa darunter, nie seine leiblichen Eltern kennengelernt zu haben, sucht die Leiche seiner verstorbenen Schwester oder möchte für sein Leben gern einmal in einer Zirkusmanege stehen. Aufgrund dieses persönlich zugeschnittenen Hintergrunds entwickelt sich schnell eine tiefe Bindung zur eigenen Spielfigur. Zusätzlich bestimmen Sie, ob Ihr Charakter aus reichem Hause kommt oder in der Gosse geboren wurde. Je nach gewähltem Volk erfahren Sie völlig unterschiedlich verlaufende Schicksale. Die Fragen bei der Charaktererstellung zielen auch darauf ab, wie Ihre Figur in schwierigen Situationen reagiert. Dies sorgt für verschiedene Dialogoptionen bei Gesprächen mit NPCs und damit für einen hohen Wiederspielwert!

Eigenschaften
Sprengstoff
Experte
Meister
Schusswaffen

Die Eigenschaften pro Klasse sind übersichtlich angeordnet, so lässt sich optimal planen.

Wir starten in eine atemberaubend schöne, malerisch gestaltete und lebendig wirkende Welt. Insekten und Vögel, spielende Kinder, sich unterhaltende NPCs, die uns heranwinken, um uns eine Geschichte zu erzählen, Straßenmusikanten in den Gassen der gigantischen Metropolen und ein Tag-und-Nacht-Wechsel, der uns das Gefühl vermittelt, in einer stimmigen Welt zu sein. Das motiviert, Tyria bis in den hintersten Winkel zu erforschen. Das sollten wir auch, denn außer



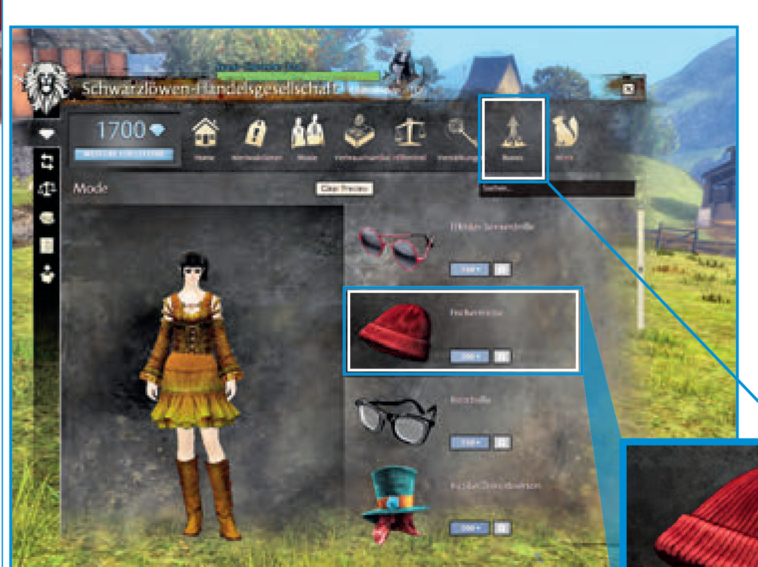
Mit einem Frage-Antwort-Spiel bei der Charaktererstellung legen Sie die Hintergrundgeschichte fest.



Guild Wars 2 erweitert die aus den Vorgängern bekannte Spielwelt Tyria um neue Gebiete.

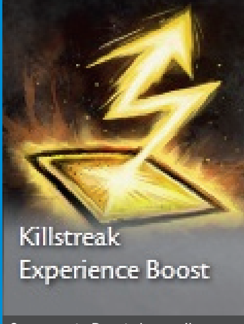
KEINE MONATSGEBÜHREN, DAFÜR ABER EIN ITEM-SHOP:

Mikrotransaktionen sollen zusätzliches Geld in die Herstellerkasse spülen. Spieler sind beim Thema Item-Shop oft skeptisch – wie ist das in Guild Wars 2?



Im Shop gibt's allerlei optischen Schnickschnack für zahlungswillige Kunden. Inwieweit Hornbrillen und Pudelmützen stilvoll sind – nun, das ist Geschmackssache.

Guild Wars 2 enthält einen Item-Shop, in dem es allerlei nützliche Gegenstände gegen echtes Geld zu kaufen gibt. Damit nutzt Entwickler Arenanet die inzwischen bei Online-Rollenspielen etablierte Möglichkeit, trotz fehlender Abo-Gebühren Geld einzunehmen. Im Gegensatz zu manch anderem asiatischen Free2Play-Titel wird es im Shop aber keine spielentscheidenden Gegenstände geben. Outfits, Pets und Tränke zum schnelleren Erfahrungspunktegewinn lassen sich unter anderem erstehen. Wie die zukünftige Item-Shop-Politik von Arenanet aussieht, steht aber noch in den Sternen. Hoffentlich bleibt der Entwickler seinen Grundsätzen treu und macht aus **Guild Wars 2** kein Spiel mit dem Motto „Pay to Win". So lange die Käufe rein kosmetischer Natur sind oder einen Komfort bieten, dürfte das keinen stören.

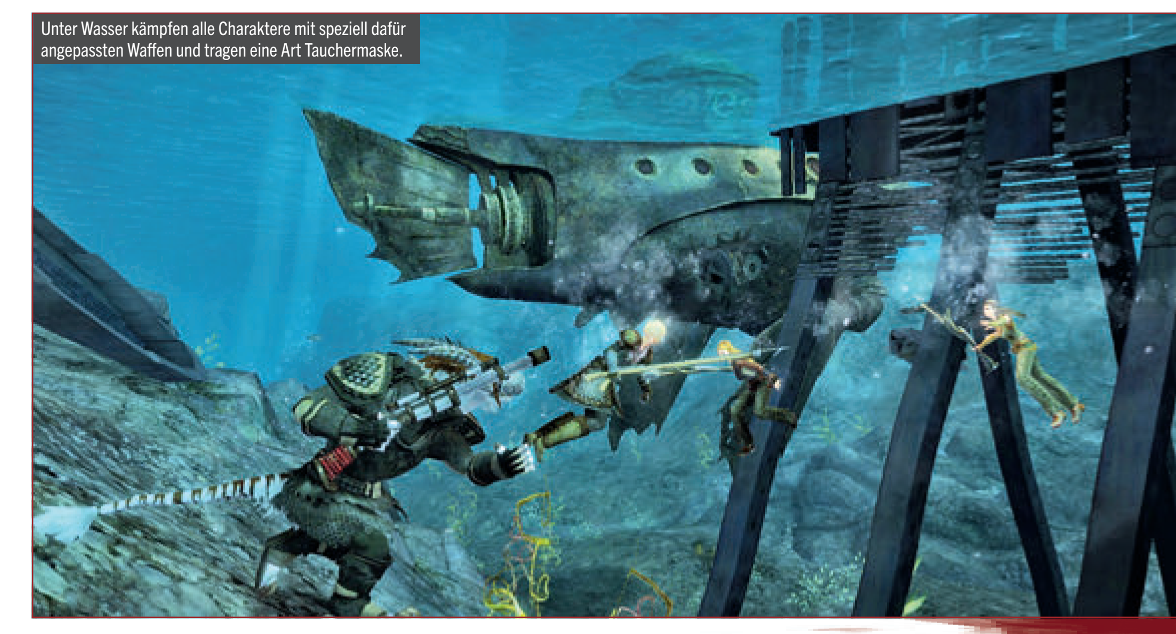


Sogenannte Boosts lassen Ihre Figur eine Weile schneller leveln.

der Haupthandlung, die uns wie ein roter Faden durch die einzelnen Gebiete führt, gibt's in **Guild Wars 2** keine Quest-Hubs, also Areale und kleine Dörfchen, in denen man Aufgaben annimmt und dann nach getaner Arbeit zum nächsten Hotspot weitergeleitet wird. An die Stelle von typischen MMORPG-Quests treten Events, also Ereignisse, die in der ganzen Spielwelt stattfinden.

Das klingt nach Warhammer Online oder **Rift**, doch in **Guild Wars 2** sind Events deutlich vielschichtiger, sogar miteinander verknüpft. So erleben wir etwa komplette Event-Ketten, die bei einem erfolglosen Kampf unsererseits sogar die Spielwelt verändern – zumindest zeitweise. Zentauren stürmen ein Gebiet, zerstören Brücken und brennen die Felder der Bauern nieder. Nun liegt es an uns, das Gebiet zurückzuerobern und die Brücke wieder aufzubauen, während wir die anstürmenden Feinde niederringen. Die Zentauren bleiben so lange, bis sie von den Spielern verscheucht werden. Der Unterschied zu normalen Quests ist, dass wir die Event-Aufgaben im Vorbeilaufen automatisch annehmen und diese – ohne eine Gruppe zu bilden – einfach mit anderen Mitspielern in der Nähe erfüllen können, solange wir uns im Event-Gebiet aufhalten. Einen Questgeber gibt's nicht. Ist die Aufgabe erfüllt, erhalten wir die Belohnung praktischerweise direkt ins Postfach unseres Helden, auf das er von überall in der Spielwelt aus Zugriff hat. Das verbessert nicht nur spürbar den Spielfluss, wir müssen uns auch nicht mehr ärgern, dass ein anderer Spieler uns die benötigten Monster klaut, denn alle ziehen an einem Strang. Die Events, die wir in der Beta erlebt haben, machen eine Menge Spaß und belohnen immer mit ausreichend Erfahrung und Karma, eine besondere Art Währung, mit der wir bei Händlern im Gebiet neue Ausrüstung erstehen. Allerdings sind die Gegnertypen bisher nicht besonders abwechslungsreich. In den höherstufigen Events möchten wir dann bitte auch gegen andere Feinde als Zentauren antreten!

Die persönliche Geschichte findet zumeist in instanzierten Bereichen statt. Die Story ist zwar vollständig vertont und durch die auftretenden **Guild Wars**-Berühmtheiten besonders für Fans und Veteranen interessant, wirkt aber dennoch viel zu statisch. Die Handlung ist dafür durchaus witzig inszeniert, was nicht zuletzt an den herrlich komischen Dialogen liegt – zumindest in der englischsprachigen Variante. Die deutsche Lokalisation krankt hin und wieder an unmotivierten Sprechern und einer teilweise unfertigen Übersetzung. Die persönliche Geschichte wird alle paar Stufen auf dem Weg zum Maximal-Level 80 vorangetrieben und überrascht mit teilweise bockschweren Aufgaben, zu denen wir aber Mitspieler zur Unterstützung einladen können. Oder wir verbessern unseren Helden und versuchen es später erneut.



Unter Wasser kämpfen alle Charaktere mit speziell dafür angepassten Waffen und tragen eine Art Tauchermaske.

Wer die Weiten Tyrias erkundet, erlebt abwechslungsreiche Events – wie hier den Kampf gegen einen riesigen Schatten-Behemoth.

Um den Charakter zu verbessern, verteilen wir beim Stufenaufstieg jeweils einen Skill-Punkt, um damit Fähigkeiten einzusetzen. Die Skill-Punkte verdienen wir uns aber nicht nur durch Stufenaufstiege, sondern finden überall in der Spielwelt – sichtbare und versteckte – Skill-Punkt-Herausforderungen. Diese reichen von einfach verdienten Punkten durch bloßes Anklicken eines Gegenstandes bis hin zu einem harten Kampf gegen einen NPC. Je mehr dieser Herausforderungen wir meistern, desto mehr Fähigkeiten schalten wir frei. Schwache Skills kosten nur einen, starke Skills wie Elite-Fähigkeiten sogar dreißig Punkte. Die so erlernten Talente setzen wir zwar nach Belieben im Kampf ein, aber nicht alle auf einmal, denn das Kampfsystem in **Guild Wars 2** funktioniert nicht wie in klassischen Online-Rollenspielen, in denen man für all seine Skills jede Menge Platz in den Aktionsleisten hat. Hier sind wir auf insgesamt zehn Fähigkeiten-Slots beschränkt, wobei die ersten fünf Plätze von der aktuell ausgerüsteten Waffe bestimmt werden. Platz sechs der Aktionsleiste ist immer für eine Heilfähigkeit vorgesehen, denn in **Guild Wars 2** gibt's keinen genretypischen Heiler (mehr dazu im Extrakasten auf Seite 61 oben). Auf den Plätzen sieben bis neun legen wir unsere sogenannten Utility-Skills aus dem Pool an freigespielten Fähigkeiten fest und geben unserer Klasse so die gewünschte offensive, defensive oder kontrollierende Ausrichtung. Der letzte Platz in der Aktionsleiste ist dem Elite-Skill vorbehalten, einer besonders mächtigen Fähigkeit, die mit Bedacht eingesetzt werden sollte (da sie anschließend ein paar Minuten nicht einsatzfähig ist) und in schweren Kämpfen entscheidend sein kann. Passend zur Spielweise verteilen wir zusätzlich Eigenschaftspunkte, die ausschließlich bei einem Stufenaufstieg freigegeben werden, auf Eigenschaftslinien, die beispielsweise unsere Lebenspunkte, unsere Kraft, die Stärke von bestimmten Fähigkeiten oder die Verteidigung erhöhen. Somit ist das Skill-System sehr flexibel und fordert vom Spieler, sich mit seiner Klasse und deren Spielmöglichkeiten auseinanderzusetzen. Einsteiger sind zu Beginn überfordert, Profis freuen sich auf das Experimentieren mit dem bevorzugten Fertigkeiten-Build und den Eigenschaften der Lieblingsklasse.

Guild Wars 2 verzichtet auf die im Genre typische Jagd nach Klamotten und Waffen, die nach gemeisterten Dungeons auf Maximalstufe mit der Zeit immer besser werden, bis man letztendlich in einer starken Rüstung mit satten Attributsboni auf dem Marktplatz seiner Hauptstadt vor seinen Mitspielern prahlen kann. Manchen Spielern mag diese Hamsterrad-Spielmechanik fehlen – die sollten eher zu einem klassischen Online-Rollenspiel wie **WoW**, **Rift** oder **SWTOR** greifen. Wer jedoch keine Lust hat, ständig auf Trab zu sein, um nicht den Anschluss zu verpassen, freut sich über das entspannte Spielen in **Guild Wars 2**. Für Motivation sollen besondere Prestige-Rüstungen sorgen, die zwar dieselben Werte wie ihre günstigeren Pendants besitzen, dafür aber über ein einzig-


Flächeneffekte werden immer mit einem Kreis angezeigt. Ein roter Bereich verursacht Schaden und ein weißer spendet Heilung oder verstärkt Attribute.



Nach jedem PvP-Gefecht zeigt eine hilfreiche Statistik die Erfolge des Matches an. So haben Sie sofort im Blick, wo Sie sich noch verbessern können.

Als Sylvari bekommen Sie es schon nach wenigen Spielminuten mit diesem monströsen Albtraum-Drachen zu tun – ein toller Einstieg!

artiges Aussehen verfügen. Damit hebt sich der erfolgreiche Dungeon-Säuberer immer noch optisch vom Normalspieler ab, ist aber von den Attributen her nicht stärker. Das sorgt auch im PvP-Modus für eine besonders ausgeglichene Balance.

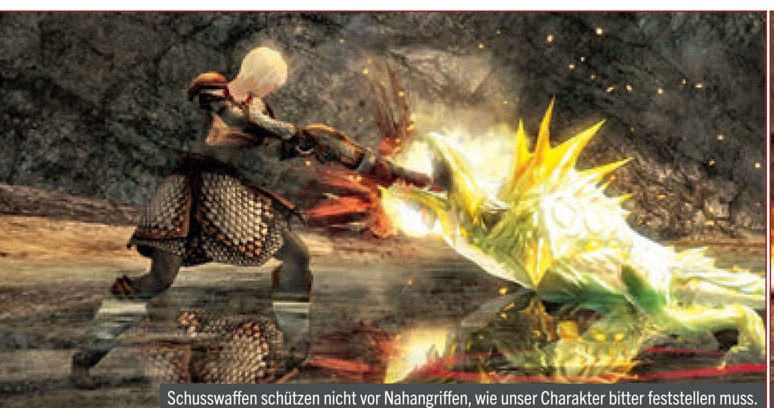
Die PvP-Lobby in Guild Wars 2 heißt „Der Nebel". Dort werden wir unabhängig von unserem aktuellen Charakter-Level auf Stufe 80 befördert und haben Zugriff auf alle Fähigkeiten unserer Klasse, ohne diese vorher freigespielt zu haben. Wir haben die Wahl zwischen den beiden Modi unstrukturiertes und organisiertes PvP. Zugang zum organisierten Arena-PvP erhalten wir bei einem Schlachtzugsbrowser-NPC, bei dem wir eine Übersicht der aktiven Matches auf den drei Battleground-Karten bekommen – ähnlich wie bei einem Ego-Shooter wählen wir einen Server und schon kann's losgehen. Leider können wir uns für die Karten, auf denen acht gegen acht Spieler antreten, nicht als Gruppe anmelden. Das macht die Kämpfe unausgewogen, unübersichtlich und schwer planbar. Die Alternative: Wir melden uns mit versammelter Fünf-Mann-Gruppe für ein Turnier an und treffen dann auf eine ebenso zusammengestellte und aufeinander abgestimmte Truppe. Als Belohnung für Kämpfe gegen andere Spieler streichen wir Ehre ein und steigen nach und nach im PvP-Rang auf, wodurch wir Zugriff auf weitere PvP-Belohnungen erhalten. Das sind wie im PvE auch Rüstungen mit besonders tollem Aussehen, die sich jederzeit anziehen oder in einem Kleiderschrank in der PvP-Lobby einlagern lassen.

Weit weniger fair und organisierter geht's im Welten-PvP zu, in dem drei Server um die Vorherrschaft gegeneinander antreten. Im Gegensatz zum Arena-PvP wird der Charakter zwar ebenfalls hochgelevelt, muss aber mit seinen bisher freigespielten Skills und der eigenen Ausrüstung klarkommen. Ein Charakter, der erst auf Stufe 10 ist, hat somit weit weniger Fähigkeiten als ein Stufe-80-Held. Dennoch hat bei diesem System jeder Spieler

SIDEKICK-SYSTEM

Level-Unterschiede werden dank Sidekick-System unwichtig, Sie können mit allen Kumpels zusammen spielen.

Mit einem automatischen Herabstufen von hochleveligen Spielern bleibt jedweder Content – also Dungeons sowie Events – spannend. In jeder Zone bekommt Ihr Charakter einen effektiven Level, wird also auf das Niveau der Umgebung angepasst. Damit kann es durchaus spannend sein, mit dem 80er-Charakter noch mal in niedrigstufige Gebiete zu tigern, die Sie während der Level-Phase nicht besucht haben, und dort Abenteuer zu erleben. Da man in **Guild Wars 2** verhältnismäßig schnell levelt (ein Level-up alle 1,5 Stunden ist nicht ungewöhnlich), verpasst man zwangsläufig zahlreiche Inhalte – schön, dass diese dank Sidekick nicht lächerlich einfach werden, sondern unterhaltsam bleiben.



Schusswaffen schützen nicht vor Nahangriffen, wie unser Charakter bitter feststellen muss.



In der Gestalt eines Bären legt sich unser Norn-Krieger mit mechanischen Gegnern an – abgefahren!

JETZT WIRD'S ERNST: DIESE FRAGEN BLIEBEN ZUM RELEASE OFFEN:

Guild Wars 2 ist gestartet – und damit lassen sich bald auch die letzten Unklarheiten beseitigen.

FRAGE 1: Was kommt mit Level 80?
Die hochstufigen Inhalte hielt Arenanet bisher unter Verschluss. Lediglich auf Messen zeigte man hochstufigere Gebiete und Events wie die absolut beeindruckenden Kämpfe gegen gigantische Drachen. Treten diese Gänsehaut-Momente häufig auf oder sind es seltene Highlights? Funktionieren alle Dungeons vernünftig, sind sie dabei herausfordernd, aber dennoch fair? Oder gibt es im späteren Spielverlauf den **Age of Conan**-Effekt mit (Event-)leeren Landschaften jenseits einer bestimmten Stufe?

FRAGE 2: Keine Raids – Fluch oder Segen?
Gigantische Gegner für Dutzende, ja Hunderte Spieler gibt es. Die sind beeindruckend und versetzen jeden in Staunen. Aber dies sind Weltbosse, die Kämpfe laufen längst nicht so streng choreografiert wie bei **World of Warcraft** und Konsorten ab. Wer Raids in solchen MMORPGs liebt, dürfte vom **Guild Wars 2**-Endgame eher enttäuscht sein. Und das zu Recht, denn ohne Weiteres hätten die Entwickler solche Kämpfe einbauen können. Der bewusste Verzicht ist ein großes Zugeständnis an alle Gelegenheitsspieler, denn große Raids brauchen viele Mitspieler, meist eine engagierte eigene Gilde. Zerfällt diese, bedeutet das zunächst Frust für die (ehemaligen) Mitglieder. Der eine oder andere Spielerbund zerbricht sogar am üblichen Raid-Gezänk: Robert kann nicht oder Silke muss mit, der Felix kriegt mehr Beute, der Wolfgang weniger. Die Maria wiederum macht einfach nicht genug Schaden und Victor hält im Teamspeak einfach nicht die Klappe!

FRAGE 3: Keine Item-Progression auf Max-Level?
Nach vielen Jahren **WoW**-, **Rift**- oder **SWTOR**-Indoktrination kann sich der MMORPG-Spieler kaum ein Machwerk ohne den berühmten **Diablo**-Effekt vorstellen: Man macht alles eh nur wegen der Beute. Damit am Ende eines Raid-Abends der eigene Stärke-Wert 30 Punkte höher, der ausgeteilte Schaden um ein Prozent gestiegen ist. Immer weiter und weiter, bis man irgendwann Damage-Zahlen im Hunderttausender-Bereich rauskloppt. Auf dieses durchaus motivierende und spannende Element verzichtet **Guild Wars 2**. Wenn Sie mit Ihrem Charakter einmal Stufe 80 erreicht und ein ordentliches Equipment zusammenhaben, verbessern sich die Werte der Figur nicht mehr, da alle Gegenstände gleichwertig sind – ganz egal ob durch Events, Dungeons oder Handwerk erworben. Wiederum toll für Gelegenheitsspieler, denn die haben nicht das Gefühl, viel zu schwach zu sein oder hinterherzuhinken. Doch für Intensiv-Zocker fehlt ein wichtiger Motivationsfaktor. Und nur weil die Rüstung aus dem knallharten Dungeon so unglaublich schick ist, quält sich vielleicht nicht jeder durch.


Highlevel-Content? Ist genug davon im Spiel enthalten?


Weltbosse statt Raids – motiviert das lange genug?


Stufe-80-Items, die sich nur optisch unterscheiden – befriedigend?

zumindest eine Überlebenschance im Welten-PvP. Das Schlachtfeld besteht aus vier zusammenhängenden Gebieten – eins für jeden Server und ein Areal in der Mitte, das am härtesten umkämpft ist. Erobert der Heimatserver eine von rund 50 Festungen, Außenposten oder Rohstofflagern, hagelt's Boni auf verschiedene Werte für alle Spieler auf dem Server. Im Zwei-Wochen-Rhythmus wechseln die drei gegeneinander spielenden Server. Stärkere Realms klettern im Lauf der Zeit die Serverranglistе nach oben und treffen auch auf stärkere Gegenspieler. Das Welten-PvP wird durch drei beteiligte Fraktionen für eine gehörige Portion Langzeitmotivation sorgen, wie es seinerzeit nur der MMORPG-Oldie **Dark Age of Camelot** vermochte.

Guild Wars 2 macht vieles richtig: Vorbei sind die Zeiten eines starren Klassensystems und der Item-Spirale. Schluss damit, Aufgaben, bei denen sowieso niemand mehr die Texte liest, stur abzuarbeiten. Ist damit alles in Butter? Das lässt sich noch nicht abschließend beurteilen – dafür konnten wir bislang noch zu wenig vom Spiel sehen. Aber das, was wir erlebt und gespielt haben, war schlichtweg sehr gut! Doch wie lange die Dungeons und Events PvE-Zocker motivieren und ob das Welten-PvP kampfwütige Spieler auf Dauer bei Laune hält, ist noch nicht abzusehen. Arenanet hat bereits angekündigt, die Spieler monatlich mit neuen Events zu versorgen. Umfangreiche Updates, wie sie beispielsweise **Rift** bietet, können wir aber bei einem Online-Rollenspiel ohne monatliche Gebühren nicht erwarten – das gehört einfach nicht zum Geschäftsmodell von Publisher NCsoft, der die Entwicklungskosten über den Verkauf des Hauptspiels, den Item-Shop und kostenpflichtige Erweiterungen wieder reinholen möchte. Das hat beim Vorgänger sehr gut geklappt. Ob es auch bei **Guild Wars 2** gelingt, dürfte sich in den nächsten Wochen und Monaten zeigen, denn jetzt ist es vorbei mit der Betaphase und **Guild Wars 2** ist endlich live!

FAKTEN





GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Arenanet
PUBLISHER: NCsoft
TERMIN: 28.08.2012

- Acht unterschiedliche Klassen und fünf spielbare Völker
- Individuelles Skill- und Fertigkeitensystem
- Keine Abo-Kosten
- Keine komplett instanzierte Spielwelt mehr wie im Vorgänger
- Maximalstufe ist Level 80

„Da steckt so viel Gutes drin – einfach kaufen!"

Stefan Weiß

WAS HABEN WIR GESPIELT? Unsere Eindrücke in diesem Vortest beruhen ausschließlich auf den Beta-Events, an denen wir im Vorfeld der Veröffentlichung von **Guild Wars 2** bis zuletzt im Juli 2012 teilgenommen haben.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- \+ Persönliche Story
- \+ Drei-Fraktionen-PvP
- \+ Cooles Kampf- und Klassensystem
- \+ Herausfordernde Events und Dungeons
- \+ Spannende PvP-Szenarien und -Gefechte
- − Keine Raids
- − Hoher Schwierigkeitsgrad für Genre-Einsteiger
- − Statische Inszenierung
- − Zu wenig Anreize auf Maximalstufe

WERTUNGSTENDENZ 0 – 100



Mich persönlich stört es nur wenig, dass nicht schon im Vorfeld bekannt war, was man mit Stufe 80 alles machen soll. Schließlich will ich das in Ruhe selber entdecken können. Bis dahin verbringe ich sicher zig unterhaltsame Stunden, ohne dass ich mir Gedanken darüber machen muss, ob meine Ausrüstung jetzt auch die absolut perfekte ist. Der Story-Aspekt ist genau mein Ding, erst recht das flexible Kampfsystem, bei dem ich mich so richtig austoben kann, und die vielen Neuerungen im Spiel sorgen für viel Spielspaß. Und das alles ohne laufende Abo-Kosten – alleine dafür gehört **Guild Wars 2** auf meine Festplatte installiert. Und Raids gibt es zur Genüge in anderen MMORPGs, ich bin froh, dass Arenanet sich hier den Luxus gönnt, nicht alle Aspekte im Genre zwingend bedienen zu müssen, um sich so Raum für eigene Ideen zu schaffen.

TEST

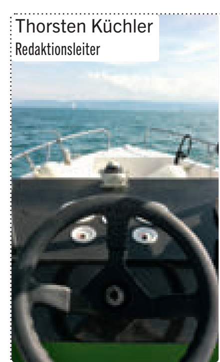
Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



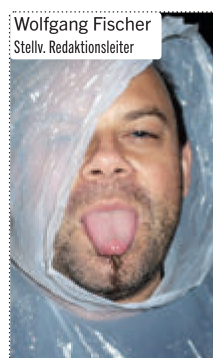
Hat von der Gamescom 2012 mitgebracht:
Reste von Hustensaftfläschchen, Salbeibonbons und Zitronenkerne. Denn die Messe war vorbei, bevor sie begonnen hat: Stimme weg, Sprechverbot vom Doc, alle Termine und Partys abgesagt, vorzeitige Abreise.
Konnte trotzdem zwei Spiele ausführlich ausprobieren:
Crysis 3 und **Call of Duty: Black Ops 2**. Beides im Multiplayermodus, beides vielversprechend.

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter



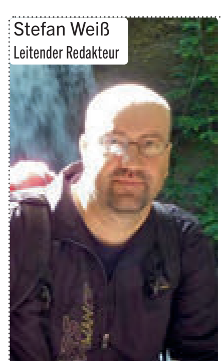
Ist nun:
Stolzer Besitzer eines Bodenseeschifferpatents – und kann somit richtig schöne Segel- sowie Motorboote steuern.
Macht sich deshalb:
Auf zu neuen Ufern – und wird in Zukunft nur noch selten in der PC Games in Erscheinung treten.
Wird zum Kapitän:
Der Konsolenmagazine von Computec. Eigentlich schade, denn das Installieren von irgendwelchen Patches hat so viel Spaß gemacht ;)

Wolfgang Fischer
Stellv. Redaktionsleiter



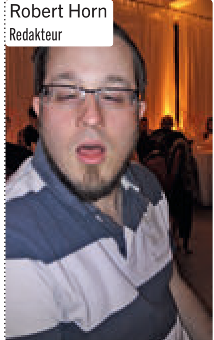
Feiert:
Einen Tag nach Erscheinen dieser Ausgabe Geburtstag und überlegt, ob er sich auch in diesem Jahr ein Spanferkel gönnen soll.
Spielt(e):
Darksiders 2, Sleeping Dogs, Galaxy on Fire 2 HD, Legends of Pegasus (wenn's denn mal lief) und das knuddelige Kairosoft-Spiel **Cafeteria Nipponica** fürs iPhone.
Wünscht sich:
Nichts mehr, als bald **Dishonored** spielen zu können.

Stefan Weiß
Leitender Redakteur



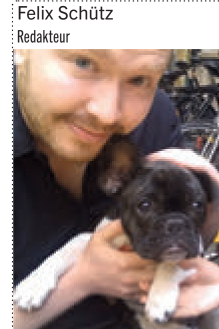
Klinkte:
sich nach der Heftabgabe für zwei Wochen Urlaub aus, um neue Grillrezepte auszuprobieren.
Installierte:
im Rahmen des Hardware-Specials in dieser Ausgabe unzählige alte DOS-Klassiker und entdeckte dabei sein heiß geliebtes **Magic Carpet** wieder.
Versteht:
die große Aufregung der harten **C&C**-Fans angesichts der Free2Play-Ankündigung für **Generals 2**.

Robert Horn
Redakteur



Weilte:
während dieser Heftproduktion im Urlaub in Österreich.
Konnte:
sich deswegen nicht dagegen wehren, dass ein fieser Kollege an dieser Stelle den Ghostwriter für ihn spielte.
Guckt:
jetzt bestimmt ziemlich blöde aus der Wäsche (vergleiche Foto links).
Wird:
nächsten Monat bestimmt den zuvor erwähnten Kollegen genüsslich erwürgen. Oh-oh!

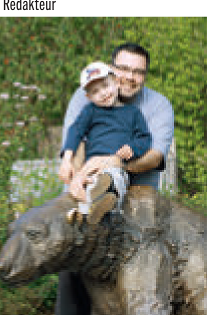
Felix Schütz
Redakteur



Spielt(e):
Darksiders, Darksiders 2, Awesomenauts, Iron Brigade, Unmechanical, Legends of Pegasus, Mirror's Edge, Bulletstorm, Resonance, Kairobotica (Android), **Adventure Bar Story** (Android), **Z Origins** (Android)
Hat sich angefreundet:
Mit Saschas kleinem Hund. Gute Laune auf vier Beinen.
Überlebte:
Seine siebte GC-Messe.
Freut sich tierisch auf:
XCOM: Enemy Unkown und **Borderlands 2.**

Marc Brehme
Redakteur





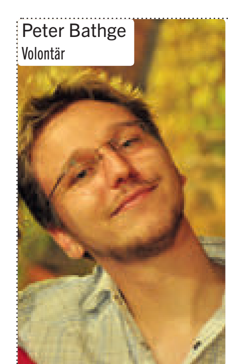
Spielte
Prototype 2, Darksiders 2, Geheimakte 3, FIFA 12 & **13**.
Hatte seit Jahren:
nicht mehr mit so vielen Affen gleichzeitig zu tun. Und Giraffen, Nashörnern, Löwen und Flamingos. Fazit: Der Tiergarten Nürnberg ist immer einen Besuch wert.
Verkrümelte sich:
nach der Heftproduktion in den Urlaub. Er weilt u. a. im schönen Thüringen und wird dort lesen, sporteln, faulenzen, grillen und Kinovorstellungen genießen.

Viktor Eippert
Volontär



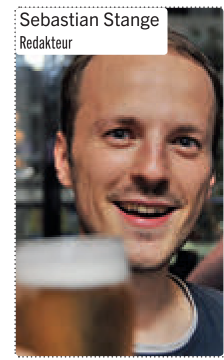
Kommt nicht mehr los von:
Civilization 5. Inzwischen ist der Stundenzähler in Steam auf einen dreistelligen Wert angewachsen. Und steigend.
Macht erneut Geld locker:
Für Kickstarter-Projekte. Diesmal für das super vielversprechende 2D-Hüpfspiel **Project Giana** und das knuffige Sandbox-Aufbauspiel **Castle Story**.
Zählt die Tage:
Bis zur Veröffentlichung von **XCOM: Enemy Unknown**. Endlich wieder gute Rundentaktik!

Peter Bathge
Volontär



Bemüht sich:
seiner darbenden Schriftstellerkarriere neues Leben einzuhauchen und schreibt endlich wieder Prosa.
Testet derzeit:
ob ihm ein Bart steht. Die ersten Ergebnisse sind doch schon ganz ermutigend! Finden Sie nicht auch?
Spielte zuletzt:
Medieval 2: Total War – Kingdoms, Driver: San Francisco, Alpha Protocol, Prototype 2 und **Left 4 Dead 2** (nach Jahren mal wieder!).

Sebastian Stange
Redakteur



Vertrieb sich die Zeit:
im virtuellen Hongkong. Und zwar für den Test des Open-World-Actionkrachers **Sleeping Dogs**. Erstaunlich gut gelungen, das Ding!
Blickt wehmütig zurück:
auf seinen Trip nach Osaka. Dort sitzt das Entwicklerteam von **Resident Evil 6** und lud zum Probezock ein. Sebastian folgte gern und brachte einen ganzen Berg an Videoaufnahmen vom Preview-Event mit. Ein paar Brocken davon sehen Sie auf der Heft-DVD!

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



Bekommt eine Sehnenscheidenentzündung:
von nächtelangen Sessions in **Diablo 3** und legt das Spiel darum endlich für länger zu den Akten.
Bekommt Schreikrämpfe:
jedes Mal, wenn er bei einer Tankstelle vorfährt und ihm der aktuelle Bezinpreis um die Ohren gehauen wird.
Bekommt schwere Depressionen:
wenn er sieht, welch kümmerliche Anzahl von Leserbriefen in diesem Monat in seinem Postfach gelandet sind.

Dominik Schmitt
Video-Redakteur



Wurde die Show gestohlen:
Geburtstagsfeier mit dem Zitat „süßesten Hund der Welt": Da kann man nur verlieren. Schön war's trotzdem.
Ergötzt sich vortrefflich:
An feierabendlichen **PES**-und **FIFA**-Siegen gegen die Kollegen. Tut gut, hält jung.
Lauscht „neuer" Musik von:
z. B. Noel Gallagher und Red.
Hat viel Geld ausgegeben:
Martin, warum waren wir nicht schon früher mal unterwegs? Grüß die Kiwis!
Fühlt ein wenig den Blues:
Die Jule geht. Ha det så bra!

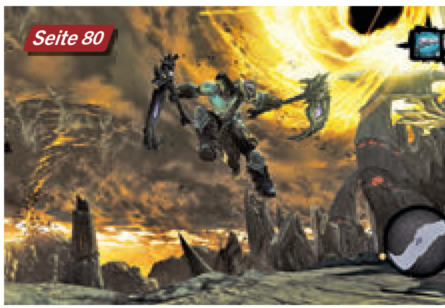
TOP-THEMEN

ACTION
SLEEPING DOGS



Was lange währt, wird endlich gut? Diese Frage beantwortet unser ausführlicher Test zum Open-World-Action-Spiel, das ursprünglich mal **True Crime: Hong Kong** heißen sollte und sich seit damals stark weiterentwickelt hat.

ACTION
DARKSIDERS 2



Neuer Hauptcharakter, abwechslungsreicheres Gameplay, RPG-Elemente und, und, und … Für das neue **Darksiders** haben sich die Entwickler eine ganze Menge einfallen lassen. Ob Ihnen auch noch die PC-Umsetzung gelungen ist, verrät unser Test!

ADVENTURE
GEHEIMAKTE 3

Seite 84

Um eine antike Verschwörung aufzudecken und ihren Verlobten Max zu retten, rätselt sich **Geheimakte**-Heldin Nina durch Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.

INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

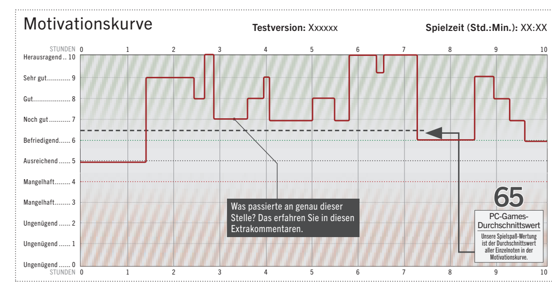
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

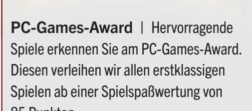
Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards







PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 92.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

Von: Sebastian Stange

Wilder Hongkong-Thriller mit offener Spielwelt und rasanter Action.



Gangster mit Agenda

Wei Shen spielt als Undercover-Cop ein gefährliches doppeltes Spiel. Und es macht Spaß, seiner Story zu folgen!



Im Spiel prügeln Sie sich immer wieder – und in der Regel nehmen Sie es gleich mit ganzen Gegnerhorden auf. Die tolle Inszenierung der Keilereien sowie die vielen Kampfmoves bewahren vor Langeweile.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Sleeping Dogs

Wei Shen ist ein cooler Hund. Der junge Mann ist durchtrainiert, hat stets 'nen lockeren Spruch auf den Lippen und obendrein ist er geübt im Umgang mit Schusswaffen, seinen Fäusten, hübschen Frauen und allerlei Fahrzeugen. Der Typ hat aber gleichzeitig auch ein Händchen dafür, sich in brenzlige Situationen zu manövrieren. Zu Beginn von **Sleeping Dogs** kehrt er in seine Heimat Hongkong zurück. Seine Familie war einst in die USA ausgewandert, um einen Neuanfang zu wagen. Doch kaum in heimatlichen Gefilden angekommen, aktiviert Wei seine alten Kontakte zur örtlichen Mafia-Gang. Als harter und fähiger Typ, der er ist, arbeitet er sich dort rasch nach oben. Doch was keiner seiner Kumpels weiß: Wei ist ein Undercover-Cop!

Sie verfolgen Wei Shens doppeltes Spiel von seinen ersten Kontakten mit örtlichen Kleinkriminellen über seine offizielle Initiation als Mitglied des mächtigen Sun-On-Yee-Clans bis hin zum dramatischen Bandenkrieg, der alle Beteiligten in einen Strudel aus Gewalt und Verrat hineinzieht. Gleichzeitig treffen Sie in Weis Rolle immer wieder Kontaktpersonen, sabotieren Drogendeals und ermitteln in diversen Kriminalfällen. Das klingt nach einem zweigeteilten Spielverlauf, allerdings spielt der Polizeieinsatz nur eine Nebenrolle. Nachdem

Das virtuelle Hongkong ist ein herrlich unverbrauchter und spannender Schauplatz. Es macht bereits Spaß, sich einfach nur ein wenig in dieser uns so fremden Welt umzuschauen.



Bei vielen Prügeleien können Sie auch die Umgebung nutzen, um Ihre Widersacher zu entsorgen. Doch in der USK-Fassung fehlen die ganz fiesen Möglichkeiten wie Rotorblätter oder Hochöfen.



Die Zwischensequenzen sind dank guter Synchro und detailreicher Polygon-Darsteller allesamt sehr sehenswert und unterhaltsam. Sie motivieren, die Haupthandlung weiterzuverfolgen.



◀ Wenn Sie bei Schießereien hinter einer Deckung hocken, können Sie in Zeitlupe ballernd darüber hechten. Ein spaßiger Move, der die sonst eher simplen Feuergefechte angenehm auflockert.

GESCHNITTEN

Sleeping Dogs wird in der USK-Fassung voraussichtlich wie folgt entschärft:

- Es gibt weniger extreme Mengen Blut.
- Manche Zwischensequenzen wurden etwas entschärft (Folterszenen, Gewalt).
- Die brutalsten Umgebungs-Kills (mit Kreissäge, Herdplatte etc.) wurden entfernt.

Sie anfangs einige Ermittlungen durchführen müssen, steht es Ihnen später völlig frei, ob Sie weitere Fälle lösen möchten. Wer will, kann sich voll auf die Hauptstory konzentrieren.

In den ersten Spielminuten wirkt **Sleeping Dogs** ein wenig ernüchternd, fast wie eine Asia-Fälschung der **Grand Theft Auto**-Reihe: Sie erleben hier ebenfalls den Aufstieg in einer Gangster-Organisation mit, Sie erkunden ebenfalls eine offene Spielwelt und Sie klauen ebenfalls immer wieder Autos, um allerlei Blödsinn damit anzustellen. Nur erscheint **Sleeping Dogs** dabei zunächst ein wenig ideenlos und scheint das **GTA**-Konzept gar zu dreist zu kopieren. Obendrein dauert es eine Weile, bis sich die Spielwelt wirklich öffnet und Sie aus allerlei Missionen, Nebenaufträgen und Aktivitäten wählen können.

Zunächst wollte uns Sleeping Dogs also nicht wirklich begeistern. Aber je länger wir spielten, desto öfter grinsten wir vergnügt angesichts dessen, was sich da auf dem Monitor abspielte. Der stattliche Umfang des Undercover-Dramas, seine packende Story, der unverbrauchte Schauplatz sowie die hübsche Optik fesselten uns bis zum düsteren Finale. Schön, wenn ein Spiel auf den zweiten Blick überzeugen kann. Und schön, dass sich die PC-Version von **Sleeping Dogs** endlich die Hit-Wertung verdient, die wir den Konsolen-Fassungen aufgrund ihrer leider nur mäßigen Technik knapp verwehren mussten. Kurzum: Auf dem PC bietet **Sleeping Dogs** genau die Grafikpracht, die wir vom virtuellen Hongkong erwartet haben. Die Besonderheiten der feinen PC-Portierung erklären wir im Kasten auf Seite 73.

Das virtuelle Hongkong ist ein gelungener Schauplatz für das Actionspiel. Die Spielwelt ist in vier Bezirke gegliedert, die durch Highways verbunden sind und ordentlich Raum zum Erkunden bieten. In der Mitte der virtuellen Insel thront ein Berg und lädt auf seinen kurvigen Straßen zu illegalen Autorennen ein. Und um die Spielwelt herum erstreckt sich eine Wasserfläche. Wer will, kann sie per Boot erkunden. Aber außer ein paar Nebenaufgaben, Sammelobjekten und illegalen Spielkasinos gibt es auf dem Wasserweg nur wenig zu entdecken. Immerhin: Ihre Spielfigur kann prima schwimmen. Ihnen droht also nicht das „Game over“, wenn Sie versehentlich baden gehen.

Die Spielwelt hat viel Flair, bildet sie doch wunderbar eine uns fremde Stadt ab. Linksverkehr, massenhaft Straßenstände, Neonlichter, wohin das Auge reicht, wilde Gerüst-Konstruktionen aus Bambus und überall Betonklötze – sowohl top-moderne Wolkenkratzer als auch versiffte Wohnsilos. Es macht Spaß, diese exotische Welt zu erkunden und verstehen zu lernen. Toll ist auch, dass es immer wieder Möglichkeiten zur Interaktion gibt. Beispielsweise die vielen Garküchen, an denen sich Wei Snacks kaufen kann. Diese sind nicht nur recht authentisch, sondern gleichzeitig ein wichtiges Spielelement: Das lokale Fast Food bringt Ihrer Spielfigur nämlich einen zeitlich begrenzten Gesundheitsbonus.

Ähnliche Buffs für Kampfstärke oder Schadensreduktion erhalten Sie, wenn Sie Tee trinken, Energydrinks kaufen oder sich von leichten

SLEEPING DOGS IN ZAHLEN

Das Spiel enthält **30** Missionen, **18** Rennen, **28** käuflich erwerbbare Autos, **179** Kleidungsstücke, **50** Gesundheitsschreine (findet Wei fünf, erhält er mehr maximale Lebensenergie), **26** Überwachungskameras (können gehackt werden), **100** Tresore (beinhalten Geld und manchmal Items), **36** Nebenaufgaben, **4** Polizeifälle (jeweils lange Missionsreihen) und **32** Charakter-Upgrades. Wir spielten etwa **20** Stunden, bis der Abspann über den Bildschirm flimmerte, und erledigten dabei auch einen Großteil der Nebenaufgaben.

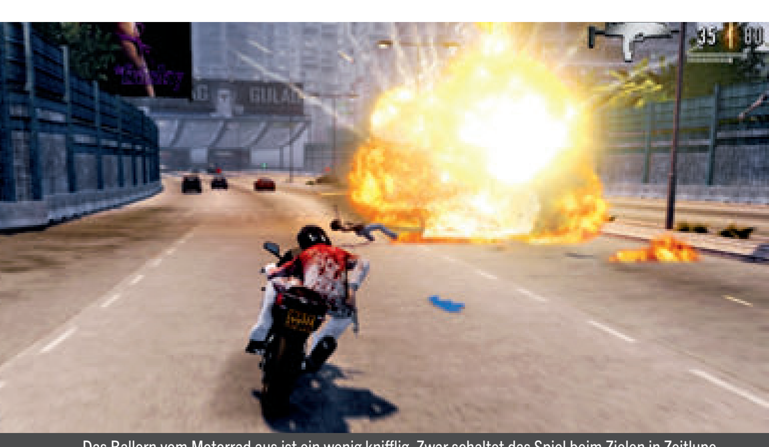
Gut vorbereitet: Bevor wir in diese Verfolgungsjagd zu Fuß gestartet sind, haben wir einen Energydrink getrunken, um unsere Kampfkraft zu erhöhen, und eine Suppe gekauft, um unsere Lebensenergie zu buffen.

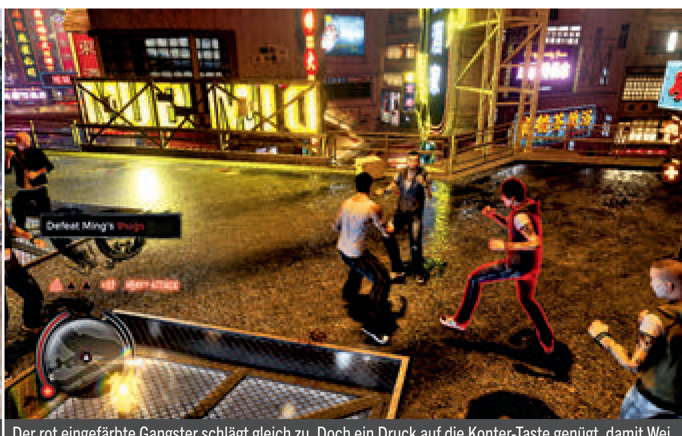
Mädchen zu einer Massage überreden lassen. Das System ist clever. Wer Herausforderungen nicht scheut, kann auf all diese Boni pfeifen. Wer jedoch Probleme bei einer Mission hat, gibt zuvor einfach ein paar Hongkong-Dollars im örtlichen Vergnügungsviertel aus. Ebenfalls witzig: Alle Leistungen im Spiel – ob Missions-Punktzahl, weitester Sprung oder längste Wheelie-Fahrt mit einem Motorrad – werden live mit denen Ihrer Online-Kontakte verglichen. Kein Killer-Feature, aber eine nette soziale Komponente in diesem ansonsten reinen Solo-Abenteuer.

Doch nicht alles ist Gold, was im virtuellen Hongkong glänzt. So sehen sich die einzelnen Bezirke beispielsweise allesamt recht ähnlich und auch nach vielen Spielstunden fiel es uns schwer, uns ohne GPS-Unterstützung zurechtzufinden. Außerdem wirkt Wei zu Beginn des Spiels nicht so kampfstark und flexibel wie erhofft. Am Anfang sind seine Möglichkeiten noch recht begrenzt. Doch mit erledigten Missionen, gewonnenem Ansehen und dem Fund von so manchem Sammel-Item können Sie Upgrades für Weis Fähigkeiten freischalten. Sie erlernen dadurch neue Kampf-Moves, bessere Baller-Künste oder erhalten dauerhafte Charakterverbesserungen. Mit der Zeit wird Ihr Repertoire an Moves und Talenten also immer größer, die Spielwelt deutlich interessanter und das Spiel einfach besser!

Die Missionen verlaufen allesamt recht simpel und konfrontieren Sie stets mit klar voneinander getrennten Gameplay-Häppchen. Eingebettet sind diese in spannend inszenierte Zwischensequenzen, in denen Sie jede Menge Gangster und schräge Vögel kennenlernen. Manche dieser Typen bleiben etwas farblos, manche hinterlassen einen bleibenden Eindruck – etwa eine alte Köchin, deren Todfeinde als Suppenspezialität enden, oder der versiffte und extrem zwielichtige Feng-Shui-Experte Old Salty Crab. Dank der gelungenen englischen Sprachausgabe und ausdrucksvoller Gesichtsanimationen macht es Spaß, den Verlauf von Weis Undercover-Drama zu verfolgen. Man bleibt gern dran und will wissen, wie es weitergeht. Überraschungen gibt es einige, allerdings kündigen sich manche Wendungen gar zu deutlich an. Insgesamt wirkt **Sleeping Dogs** wie ein wilder Asia-Thriller zum Selberspielen. Wir fühlten uns da stark an **Internal Affairs**, einen Klassiker des Hongkong-Kinos, erinnert. Kein Wunder – der Streifen diente dem Entwicklerteam tatsächlich als Design-Vorlage. Und auch wenn die Missionen spielerisch stets nur dieselben Disziplinen Prügeln, Ballern, Fahren und Hindernislauf kombinieren – Langeweile kommt keine auf. Wir hatten nie den Eindruck, jemals exakt identische oder langatmige Aufgaben zu erledigen.

Zentrales Spielelement von Sleeping Dogs sind die deftig insze-


Das Ballern vom Motorrad aus ist ein wenig knifflig. Zwar schaltet das Spiel beim Zielen in Zeitlupe, dennoch ist es nicht leicht, gleichzeitig den richtigen Kurs zu halten.


Der rot eingefärbte Gangster schlägt gleich zu. Doch ein Druck auf die Konter-Taste genügt, damit Wei seinen Angriff abwehrt und ein paar harte Schläge bei seinem Angreifer landet.

DAS AUGE DES GESETZES

Spielen Sie Big Brother und sorgen Sie dank Kameraüberwachung für Recht und Ordnung! Spielerisch keine Revolution, aber dennoch eine witzige Nebenaufgabe!



GANGS VERJAGEN

Überall in der Stadt lungern fiese Gangsterbanden herum. Zunächst gilt es, die Bösewichte zu verjagen. Dazu prügeln Sie sie aus Ihrem Territorium. Aber Vorsicht: Einige wenige Gruppen tragen Feuerwaffen!



KAMERAS HACKEN

Nun suchen Sie den Schaltkasten einer Überwachungskamera in der Nähe und hacken sie mit Ihrem Telefon. Dazu gilt es, einen Zahlencode zu erraten. Sie haben nur eine begrenzte Anzahl von Versuchen. Das Ganze spielt sich wie der Brettspiel-Klassiker **Mastermind**. Wer logisch vorgeht, hat hier kein Problem.



DEALER VERHAFTEN

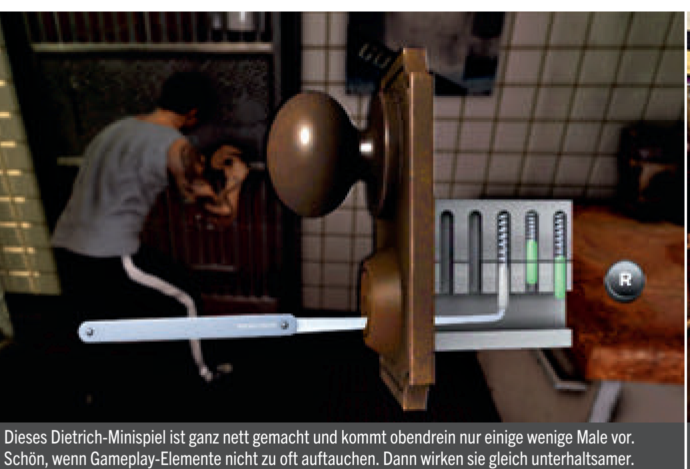
Nun müssen Sie nur noch zurück in eine von Weis Wohnungen fahren, sich in die Kamera einklinken und mit dem Cursor den Drogenkurier markieren. Den Rest erledigen Ihre Freunde von der Polizei.

nierten Prügeleien. Wei tritt dabei meist gegen mehrere Widersacher an, die teils sogar Messer, Beile oder Wagenheber schwingen. Sie wehren sich mit Schlagcombos, Griffen und besonders Konter-Manövern. Gegner, die zum Angriff ansetzen, leuchten rot auf. Das macht es leicht, ihre Attacken abzuwehren. Anfangs wirkte das Kampfsystem auf uns recht starr, nicht ansatzweise so flüssig wie die sehr ähnlichen Systeme von **Assassin's Creed** oder **Batman: Arkham City**. Wei erreicht nie ganz die Geschmeidigkeit eines Ezio Auditore da Firenze und stellenweise reagiert er nur verzögert auf Ihre Tasteneingaben. Doch mit der Zeit erlernt er eine Vielzahl neuer Moves, wendet besondere Taktiken an und später werden die Keilereien echt fordernd! Wir raten Ihnen dabei übrigens dringend zum Gamepad. Insbesondere die Prügel-Steuerung ist mit der Tastatur nur sehr unbequem zu spielen und da im Spielverlauf immer wieder die Fäuste fliegen, ist das Pad die wesentlich bessere Wahl.

Sehr viel Zeit werden Sie auch am Steuer diverser Vehikel verbringen. Recht bald haben Sie genügend Geld und Ansehen für eine nette kleine Autosammlung beisammen und obendrein steht Ihnen irgendwann ein Bring-Service zur Verfügung. Ein Anruf genügt und Ihr Lieblingsflitzer wird prompt angeliefert. Oder Sie klauen einen Zivilwagen – allzu großen Ärger mit der Polizei werden Sie dabei nie bekommen. Die Gesetzeshüter können leicht abgeschüttelt werden und stellen keine so krasse Gefahr dar wie in den **GTA**-Spielen. Dank einer speziellen Ramm-Taste können Sie Ihre Verfolger problemlos von der Straße drängen. Obendrein kann Wei während der Fahrt von seinem Auto ab- und auf andere Wagen aufspringen, um diese zu kapern. Schade nur, dass die Fahrphysik vieler Wagen etwas seltsam rüberkommt. Schlecht ist sie nicht, nur fühlen sich besonders Drifts und der Einsatz der Handbremse recht starr und unnatürlich an. Ein weiteres Problem ist dem Schauplatz geschuldet: Es fiel uns auch nach mehreren Stunden Spielzeit nicht leicht, uns völlig auf den Linksverkehr einzustellen.

Eine weitaus kleinere Rolle als erwartet spielen die Feuergefechte im Spiel. Nur in wenigen Missionen greift Wei zu Pistole oder Maschinengewehr. Dann wird **Sleeping Dogs** plötzlich zum Deckungs-Shooter, allerdings nicht zum besten dieser Zunft. Denn das Deckungssystem erweist sich als ein wenig unpräzise, der Verlauf der Ballereien als recht stumpf und die spielerischen Möglichkeiten als zu begrenzt. Immerhin gibt es einige nette Zeitlupen-Einlagen sowie die Möglichkeit, Widersacher mittels einer cooler Sprungattacke zu entwaffnen. Würden die Schießereien nicht in solch interessanten Umgebungen wie Nachtklubs und Krankenhäusern stattfinden, hätten sie uns glatt ein wenig gelangweilt.

Aber die hektischen Schusswechsel dauern nie zu lang und fügen sich recht gut in die Story ein. Sie sind kein Highlight, spielen aber auch keine große Rolle. Ähnlich



Dieses Dietrich-Minispiel ist ganz nett gemacht und kommt obendrein nur einige wenige Male vor. Schön, wenn Gameplay-Elemente nicht zu oft auftauchen. Dann wirken sie gleich unterhaltsamer.



Der Fuhrpark im Spiel geht voll in Ordnung. Eine gute Auswahl an flotten Wagen und Motorrädern können Sie obendrein kaufen und dann jederzeit darauf zugreifen.



◀ Das nächtliche Hongkong ist richtig stimmungsvoll. Allerdings fiel es uns auch nach vielen Stunden Spielzeit schwer, uns ohne GPS-Unterstützung zurechtzufinden. Die Stadtteile ähneln sich stark!

Überall in der Spielwelt finden Sie Sammelobjekte wie diese Schreine (erhöhen dauerhaft die Gesundheit) oder Tresore voller Geld. Praktischerweise blinken diese Objekte auffällig.

verhält es sich mit den ab und an eingestreuten Verfolgungsjagden zu Fuß. Wei sprintet dabei einer fliehenden Zielperson hinterher. Sie halten dazu – zumindest beim Einsatz eines Gamepads – die Sprint-Taste gedrückt und müssen dann immer wieder Hindernisse überspringen. Das funktioniert durch Loslassen und erneuten Druck der Sprint-Taste und fühlt sich ebenso seltsam an, wie es klingt – letztendlich ist es aber nur ein simpler Reaktionstest.

Die Sprint-Einlagen sind stark geskriptet und fordern nie wirklich. Dafür sind sie hübsch inszeniert: Wei stürmt durch Straßenstände oder Fabriken, reißt Kisten um, Einheimische erschrecken sich und brüllen ihm etwas hinterher – und schon wieder fühlen wir uns wie in einem Hongkong-Thriller. Das macht das Spiel wirklich gut! Und das ist eine Stärke, die man nicht an objektiven Messwerten festmachen kann: Das Spiel ist einfach sympathisch, stimmig und wirkt insgesamt erfreulich rund!

Sleeping Dogs wäre genau zum richtigen Zeitpunkt erschienen – nämlich mitten im Gaming-Sommerloch. Doch ärgerlicherweise verschiebt sich die deutsche Fassung aufgrund der dafür nötigen Anpassungen. Laut Square Enix kommt sie „nur wenige Wochen" nach dem ursprünglichen Releasetermin Mitte August. Ärgerlich! Denn das Spiel ist richtig gut gelungen. Schade, dass er selten zu Höchstleistungen aufläuft und immer wieder mit kleinen Macken nervt. Beispielsweise bleibt unsere Zielperson bei einer Autoverfolgungsjagd hoffnungslos an einer Wand hängen oder Wei vermag es trotz seiner Sportlichkeit nicht, so manchen kniehohen Absatz zu erklimmen. Das ist ärgerlich, trübt unseren Spaß am virtuellen Undercover-Einsatz aber kaum. **Sleeping Dogs** ist die perfekte Open-World-Zwischenmahlzeit, bevor die richtig ambitionierten Genre-Vertreter wie **Assassin's Creed 3** oder **GTA 5** erscheinen. Nach seiner turbulenten Entwicklungsgeschichte – ursprünglich sollte der Titel bei Activision als **True Crime: Hong Kong** erscheinen, wurde dann aber eingestellt – wirkt die Fertigstellung des Spiels wie das Happy End eines dramatischen Thrillers. Ob Weis virtuelles Drama ebenfalls gut ausgeht, finden Sie aber besser selbst heraus! ❑

MEINE MEINUNG |

Sebastian Stange



„Respekt für die schöne PC-Fassung!"

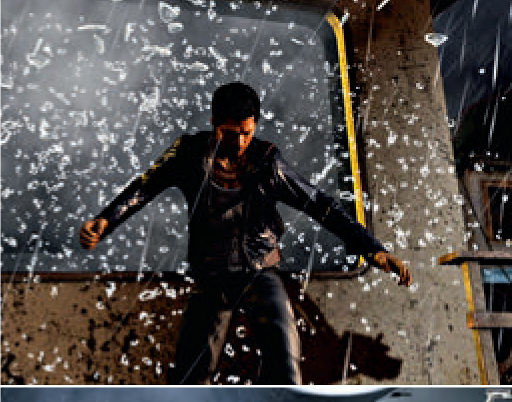
Nach diesem Test ist für mich endgültig klar: Eine neue Konsolen-Generation muss her. Denn PS3 und Xbox 360 halten das Grafik-Niveau vieler Multiplattform-Titel unnötig am Boden. Schön, dass die Entwickler **Sleeping Dogs** auf dem Heimrechner deutlich edler aussehen lassen. Und schön, dass sich der Open-World-Kracher als derart runde Sache entpuppt. Ich hatte den Titel zuvor nie ernsthaft als Hit-Kandidat auf dem Radar, aber am Ende hatte ich doch jede Menge Spaß damit. Gern mehr davon!



Mit jeder Mission sammeln Sie Punkte in verschiedenen Kategorien (Ansehen, Cop-XP und Triaden-XP). Level-Anstiege werden mit Charakter-Upgrades in verschiedenen Kategorien belohnt.



Werfen Sie einen Gangster ins Wasser, ist er sofort ausgeschaltet. Fällt Wei ins kühle Nass, bedeutet das aber nicht das Aus. Er kann schwimmen und auch Boote steuern. Auf See gibt es aber nicht viel zu tun.



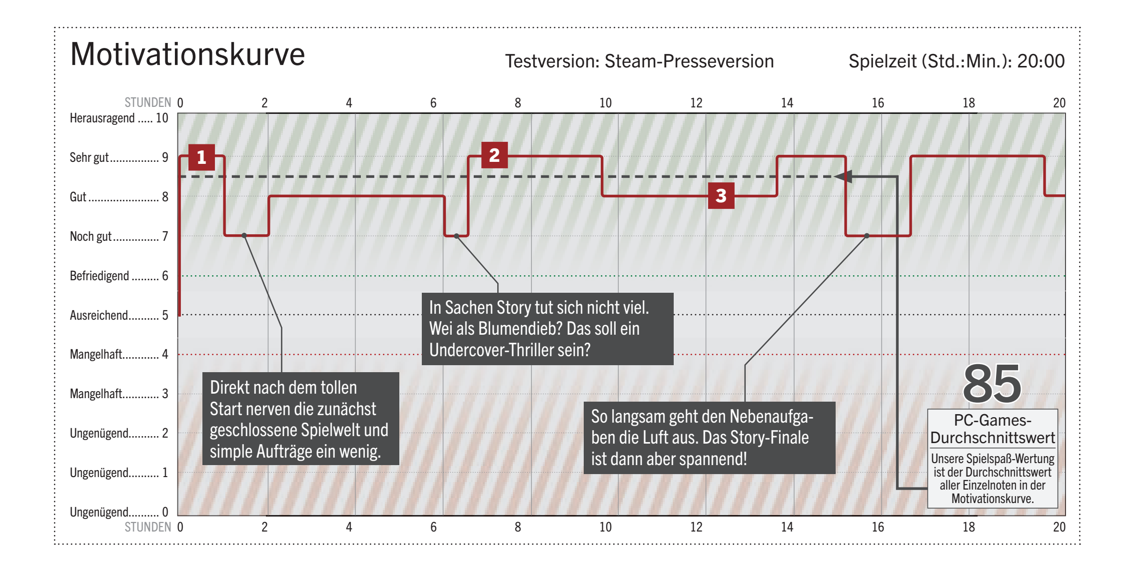


1 ◀ **Sleeping Dogs** beginnt mit einem Paukenschlag. In einer fetzigen Tutorial-Mission erleben Sie, wie Weis erster Undercover-Einsatz schiefgeht und der Cop in einem verregneten Hafengebiet die Flucht antritt. Die Szene sieht toll aus, hat Tempo und stimmt Sie prima auf das Spiel ein!



2 ▲ Gerade als wir denken, dass die Story einen Durchhänger hat, kommt es zur dramatischen Wende. Auf einer Gangster-Hochzeit wirkt erst alles ganz harmonisch, bis eine gegnerische Gang angreift. Es kommt zu einem Blutbad und fortan ist die Story weitaus ernster, düsterer und spannender!

3 ◀ Im letzten Drittel des Spiels wird vermehrt geballert und Wei besucht einige interessante Schauplätze wie dieses Krankenhaus. Hier läuft **Sleeping Dogs** zur Höchstform auf. Die Story-Missionen sind von hier aus bis zum dramatischen und packend inszenierten Finale allesamt richtig gut.

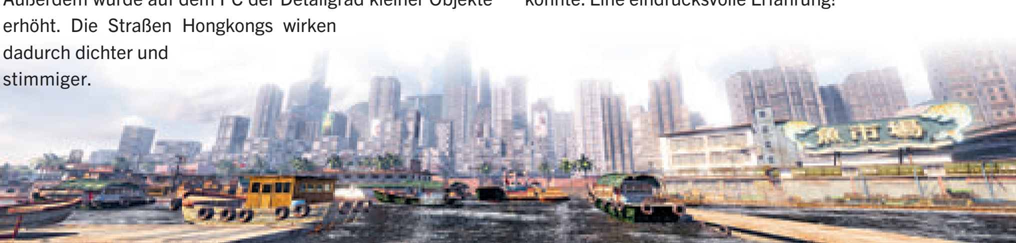


DIE PC-GRAFIK: HÜBSCH, ABER ANSPRUCHSVOLL

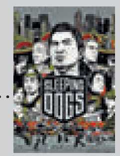
Für die PC-Fassung spendierte United Front Games dem Titel wesentlich bessere Texturen, eine Vielzahl besonderer Effekte und einige witzige Dreingaben. Wir dröseln das mal auf!

Im Vergleich zu den Konsolen-Fassungen fallen sofort die höher aufgelösten Texturen auf. Obendrein beherrscht die PC-Fassung dank DX11-Unterstützung deutlich bessere Beleuchtungseffekte sowie feinere Schatten. Das sorgt für eine famose Stimmung, besonders nachts. Nicht jede Szene profitiert dramatisch davon, doch der Gesamteindruck stimmt. Außerdem wurde auf dem PC der Detailgrad kleiner Objekte erhöht. Die Straßen Hongkongs wirken dadurch dichter und stimmiger.

Auch die generelle Dichte der Welt ist einstellbar. Das Grafik-Optionsmenü bietet ordentliche Möglichkeiten zur Feinjustierung und die sind auch bitter nötig. Denn **Sleeping Dogs** fordert Ihre Hardware so richtig. Wer nur einen Mittelklasse-PC sein Eigen nennt, muss etwa Abstriche bei der Kantenglättung machen und auf Supersampling verzichten. Auch eine flotte CPU ist Pflicht! Wer allerdings noch Performance-Spielraum hat, versucht sich an den PC-exklusiven 3D- oder Multi-Monitor-Darstellungsmodi. In der Stadtansicht unten sehen Sie angedeutet, wie das Spiel auf drei Bildschirmen aussehen könnte. Eine eindrucksvolle Erfahrung!



SLEEPING DOGS



Ca. € 45,-
3. Quartal 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: United Front Games
Publisher: Square Enix
Sprache: Englisch (dt. Texte/Menüs)
Kopierschutz: Unsere Steam-Testversion enthielt abseits des Steam-Clients keine Schutzmaßnahmen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schöne, teils brillante Darstellung. Gute Zwischensequenzen, stimmiger Gesamteindruck. Allerdings fordert der Titel Ihre Hardware!
Sound: Gute Effekte, sehr gute englische Sprecher und erfreulich vielfältige Ingame-Radiosender
Steuerung: Mit dem Pad flutscht es, mit Maus und Tastatur droht Frust.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Win Vista o. 7, 2 GB RAM, Dualcore-CPU mit 2,4 GHz, Radeon 3870 o. GeForce 8800GT mit 512MB VRAM, 15GB HDD
Empfehlenswert: Win 7 64-Bit, 4GB RAM, Quadcore-CPU, GeForce GTX 560 o. Radeon 6950 mit 1GB VRAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Sleeping Dogs ist teils heitere Action, teils richtig harter Cop-Thriller. Insbesondere in der zweiten Hälfte gibt es reichlich Gewalt: harte Schlägereien, viel Pixelblut und fiese Szenen in Zwischensequenzen. Die Gewalt wirkt jedoch nie übertrieben und passt stets zum Spielgeschehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Bei unserer Testversion handelte es sich um eine ungeschnittene Fassung, die im Testverlauf keine sonderlichen Probleme machte. Lediglich einmal erlebten wir einen Absturz, den aber womöglich unser Programm zum Erstellen der Bilder verschuldet hat. Obendrein flackerten einige wenige Licht-Reflexionen. Kurzum: Das Spiel lief vorbildlich – allerdings forderte es unsere Hardware deutlich mehr als erwartet.

PRO UND CONTRA

- ➕ Große, dichte Spielwelt und ordentlicher Umfang
- ➕ Spannende Story, toll inszeniert
- ➕ Unterhaltsamer, abwechslungsreicher Spielverlauf
- ➕ Auf dem PC optisch richtig gut, stellenweise gar spektakulär!
- ➖ Keinerlei Gameplay-Innovationen
- ➖ Viele kleine Detail-Macken (Drift-Physik, GPS-Aussetzer, manche Animationen, KI-Wegfindung)
- ➖ Stadtteile sind einander zu ähnlich

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **85**

Legends of Pegasus erzählt seine schnarchige Geschichte in immerhin hübsch gezeichneten, aber sehr statischen Bildchen.

Legends of Pegasus

Die Dreidimensionalität täuscht: Tatsächlich ist das Weltall in **Legends of Pegasus** so platt wie ein Seerosenblatt. Das Positionieren der Kamera so nahe am Geschehen war übrigens ein Geduldsspiel.

Von: Christian Weigel

Die unglaubliche Reise in einem verbuggten Raumschiff

Als **Legends of Pegasus** Anfang 2012 angekündigt wurde, war die Begeisterung unter Raumflottenadmiralen und planetaren Gouverneuren groß. Das Erstlingswerk der deutschen Novacore-Studios, gegründet durch zwei Fachinformatiker aus Essen und Duisburg, kombiniert rundenbasierte Verwaltung der eigenen Flotten und Planeten mit Raumschlachten in Echtzeit und sollte die besten Elemente von **Master of Orion 2**, **Ascendancy** und **Homeworld** in sich vereinen: Forschung, Expansion, bebaubare Planetenoberflächen und nicht zuletzt das Schiffsdesign und dazu jeweils eine Kampagne für alle drei spielbaren Völker.

Nur dumm, dass der Titel trotz aller gut gemeinten Ideen keiner der genannten Genregrößen das Wasser reichen kann. Nicht zuletzt liegt das an einer überwältigenden Menge an Fehlern und defekten Features – mit ein paar Monaten mehr Entwicklungszeit, viel mehr Sorgfalt und etwas Liebe zum Detail hätte aus **Legends of Pegasus** tatsächlich ein solides, wenn auch nicht bahnbrechendes Weltraumstrategiespiel werden können. Im jetzigen Zustand taugt es nur für die orbitale Müllhalde.

Beispiel gefällig? **Legends of Pegasus** wechselt nicht, wie es im Weltraumstrategie-Genre üblich ist, für Gefechte zwischen feindlichen Raumschiffen auf eine Taktikkarte. Wenn sich gegnerische Schiffe nahe genug kommen, schaltet das Spiel stattdessen nahtlos vom Runden- in den Echtzeitmodus; die Positionen aller Schiffe im Sternsystem werden direkt aus dem Rundenmodus übernommen. Da die Distanzen zwischen einzelnen Planeten oder Asteroidenfeldern riesig sind, kann es vorkommen, dass weit entfernt stationierte Raumkreuzer gar nicht schnell genug am Ort des Geschehens sind, um in eine Schlacht einzugreifen. Praktischerweise dürfen aber alle Schiffe während des Echtzeitmodus die Warpgeneratoren anwerfen und mit Überlichtgeschwindigkeit

ACHTUNG, WELTRAUMBAUSTELLE:

„Captain, ich kann den Warp-Combobulator in 4 Stunden wieder einsatzbereit machen!“ – „Scotty, Sie schaffen das auch in 2!“ So einfach wie in einer typischen Star-Trek-Folge wird die Reparatur von Legends of Pegasus sicher nicht – zum Release am 10. August war der Titel in einem katastrophalen Zustand. Wir empfehlen: Umfliegen Sie das Spiel aktuell noch weiträumig.

- Der dickste Schnitzer war, dass sich Spielstände grundsätzlich nicht laden ließen und stattdessen einfach ein zufallsgeneriertes Endlosspiel geöffnet wurde.
- In den Kampagnenmissionen funktionierten die meisten Ereignistrigger nicht korrekt, was in vielen Situationen ein Weiterspielen verhinderte.
- Gerne hängte sich das Spiel während der eingesprochenen Dialoge auf; außerdem waren nicht alle Wortmeldungen vertont.
- Es gab Myriaden kleinerer Fehler, mit denen sich das Spiel zum Abstürzen bringen ließ: Wurde zum Beispiel eine Werft zerstört, bevor das darin gebaute Schiff fertig gestellt war, kam es zum Spielabsturz.
- Viele Technologien und Schiffssysteme funktionierten überhaupt nicht, zum Beispiel Raketen und Torpedos.
- Immerhin gab es keine Probleme mit der KI im freien Spiel, da schlicht keine vorhanden war – der Gegner tat einfach nichts.


Auf kolonisierten Planeten bauen Sie Wohnsiedlungen, Fabriken und Forschungsgebäude. Die Schieberegler links sind allerdings nur Attrappen.

So schön das Weltall im Hintergrund auch ist: Der zusammengeklumpte Flottenverband und die übertrieben großen Interface-Elemente schmälern den Effekt erheblich.



MEINE MEINUNG | *Christian Weigel*



„Schlimmer als eine geplatzte Plasmaleitung oder ein Hüllenriss bei Warp 5“

Die Schiffe in der ersten Kampagne des Spiels tragen noch klangvolle Namen: „Mykonos“, „Demeter“ oder „Tydeus“. In der zweiten Kampagne hatte man sich über so etwas Banales wie Schiffsnamen keine Gedanken machen können, entsprechend kommandiert man hier Platzhalter mit Namen wie „human_corv_off_10854“ oder „HumanFrigateLvl4Medium110B47“. So etwas ist bei einem Spiel, das eine so riesige unfertige Baustelle darstellt, aber nur Nebensache. Das Spiel in diesem Zustand auf den Markt zu werfen, finde ich unverantwortlich – von Rechts wegen sollten alle Käufer auf die Barrikaden gehen und ihr Geld zurückverlangen. Vielleicht kann Novacore mit Marathon-Nachpatch-Aktionen **Legends of Pegasus** in einen spielbaren Zustand bringen, schämen sollten sie sich für dieses Machwerk aber bis zum Ende des Universums.

an den Ort des Geschehens rasen. So kommen sie vielleicht spät, aber eventuell noch rechtzeitig an, um einen Kampf zu beeinflussen. Wenn eine Schlacht gewonnen ist und das Spiel zurück in den Rundenmodus wechselt, während einzelne Kreuzer und Fregatten noch per Warpantrieb unterwegs sind, können Sie Ihre Schiffe allerdings vergessen. Sie sind auf der Karte noch sichtbar, lassen sich aber weder anwählen noch kommandieren und gondeln auf ewig als Geisterschiffe durchs All.

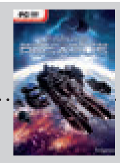
Ein anderes Problem tritt auf, wenn der Gegner unverhofft eine Schlacht gewinnt und alle Spielerschiffe vernichtet werden: **Legends of Pegasus** sieht sich anscheinend nur in der Lage, in den Rundenmodus zurückzuwechseln, wenn alle feindlichen Kräfte zerstört sind. Verlieren Sie alle eigenen Schiffe, bleiben Sie ewig im Echtzeitmodus hängen, ohne eine Möglichkeit, das Handtuch zu werfen.

Auch in der planetaren Verwaltung läuft nicht alles glatt. Die Schieberegler, mit denen Sie Steuersätze, Kultur-, Forschungs- und Verteidigungsbudgets einstellen, scheinen nur Dekoration zu sein. Egal welche Einstellungen Sie vornehmen, die Regler schnalzen bei jedem Rundenwechsel zurück auf die Nullposition, was jegliche Planung zunichtemacht. Erschwerend kommt hier hinzu, dass **Legends of Pegasus** nicht gerne Informationen preisgibt und durchgehend mit Tooltips oder Anzeigefenstern geizt: Beim Errichten einer Bergbaustation in einem Asteroidenfeld war es uns nicht möglich herauszufinden, ob der Außenposten überhaupt den Betrieb aufgenommen hatte oder was genau er förderte.

Das Schiffsdesign ist etwas eingängiger: Aus verschiedenen erforschten Rumpfkomponenten tackern Sie sich ein Wunschvehikel zusammen. Menschen-Schiffe haben einen kantigen Standard-Science-Fiction-Look, die Schiffe der Roboter-Rasse ähneln fliegenden Zitronenpressen und die organischen Gemüseschiffe der dritten Fraktion sehen aus wie überdimensionale Techno-Auberginen. Die leeren Rümpfe dürfen Sie in einem Baukastensystem mit Waffen, Reaktoren, Antrieben und Sensoren bestücken. Nur sind Spezialsysteme wie Scanner oder Reparaturmodule im Zweifelsfall sowieso nicht funktionstüchtig. Das macht aber nichts. Die Kämpfe selbst sind nicht besonders taktisch. Meist reicht es, die komplette eigene Flotte zu markieren und per Klick auf einen Gegner zu hetzen. Sie müssen sich aber mit der extrem störrischen Kamera anlegen, die sich zwar bei gedrückter rechter Maustaste rotieren lässt, aber gleichzeitig bei einem Rechtsklick an den Ort springt, an dem sich der Mauszeiger befindet – also irgendwo in die Leere am Randbereich des Sternsystems.

Egal ob im freien Spiel oder in der durch spartanisch animierte Zwischenbildchen erzählten Kampagne: Ab und zu lässt sich erahnen, dass **Legends of Pegasus** durchaus Potenzial hat und die Entwickler vieles, wohl auch aus Zeitgründen, einfach nicht umsetzen konnten. Die Weltraumschlachten sehen nicht schlecht aus, falls die störrische Kamera rechtzeitig in Position gebracht werden kann, und vor allem die Musik verdient lobenswerte Erwähnung. Das Grundgerüst des Spiels hingegen ist völlig marode, nichts funktioniert, wie es sollte. Wir raten daher trotz fleißiger Patch-Nacharbeit der Entwickler von einem Kauf ab. ❑

LEGENDS OF PEGASUS



Ca. € 45,-
10. August 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: Novacore Studios
Publisher: Kalypso Media Digital
Sprache: Deutsch/Englisch
Kopierschutz: Das Spiel verlangt einen Steam-Zugang und ist nach der Aktivierung an Ihren Account gebunden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Technisch in Ordnung; die Schiffe sind uninspirierte Standardkost. Hässliche Menüs.
Sound: Die Musik ist tatsächlich ein Highlight, wechselt zwischen Space Opera und dem Vakuum-Grusel von **Alien**.
Steuerung: Die Kamerasteuerung ist furchtbar, die Menüs nicht aussagekräftig und verschachtelt. Viele Schaltflächen funktionieren nicht.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Online oder im Netzwerk, viele Optionen und Siegbedingungen
Zahl der Spieler: 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

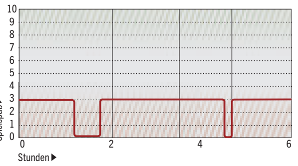
Minimum: Core 2 Duo mit 3,0 GHz oder vergleichbare CPU, 2 GB RAM, 512 MB DX9-Grafikkarte
Empfehlenswert: Core i5/i7 oder vergleichbare CPU, 4 GB RAM, 512 MB DX9-Grafikkarte mit Shader Model 3

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Die Weltraumschlachten beschränken sich auf explodierende Raumschiffe. Wir rechnen mit einer Jugendfreigabe ab 12 Jahren.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.0.3982
Spielzeit (Std.:Min.): 6 Stunden



Wir beschäftigten uns mit der Release-Version und den ein paar Tage später folgenden Notreparaturen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Rundenstrategie kombiniert mit Echtzeittaktik
- ➕ Schöner Soundtrack
- ➖ Zum Release unspielbar
- ➖ Kamerasteuerung aus der Hölle
- ➖ Langweilige Gefechte
- ➖ Lahme Zwischensequenzen
- ➖ Hanebüchene Story
- ➖ Fehlende Tooltips
- ➖ Anzeigefehler in den Menüs

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **39**

▲ Bei jedem Planeten eines Sternsystems finden Sie eine Raumstation, auf der Sie Handel treiben, Ihr Schiff ausrüsten und Missionen annehmen.

Die spektakulären Explosionen sorgen für die nötige Shooter-Atmosphäre im Weltall und unterstreichen die Action im Spiel.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Die Raumschiffmodelle sind klasse designt und strotzen nur so vor Details. Eingebaute Ausrüstungsteile sind dabei sofort zu sehen.

Die Designs der Schiffe fallen sehr abwechslungsreich aus. Dieser Vossk-Aufklärer erinnert entfernt an Modelle im **Star Trek**-Universum.

Galaxy on Fire 2: Full HD

Von: Stefan Weiß

Bildgewaltige Weltraum-Seifenoper für nostalgische PC-Piloten.

Er hört auf den Namen Keith T. Maxwell, ist ein smarter Kampfpilot mit einem lockeren Mundwerk und zeigt Ihnen, dass er den Hyperraumsprung vom iPad hin zum PC gut überstanden hat, um in die Fußstapfen von **Privateer** und **Freelancer** zu treten. – Was es mit der iPad-Herkunft von **Galaxy on Fire 2: Full HD** auf sich hat, verrät der Kasten unten auf dieser Seite, wir stürzen uns gleich ins Spiel.

Dreister Klon oder charmante Hommage an die Weltraumklassiker vergangener Tage? Das war der erste Gedanke, der uns schon beim Intro von **Galaxy on Fire 2** durch den Kopf ging: drei Weltraumpiraten, die sich an die Fersen des Spielhelden heften, Action im Asteroidenfeld, genauso begann auch das erste **Privateer** im Jahre 1996. Ebenso bekannt sind auch die übrigen Zutaten, derer sich Entwickler Fishlabs Entertainment bedient.

Sie starten mit einem kleinen Schiff, schwach bewaffnet und mit nur wenig Laderaum versehen. Die hübsch bunte Spielgalaxis, bestehend aus über 20 Sternensystemen, beheimatet rund 100

VOM MOBILE-CHIP AUF PC? – DAS GEHT!

Galaxy on Fire 2: Full HD nutzt auf dem PC eine technisch überarbeitete Version der iPad- und Smartphone-Varianten des Spiels.

Die im Spiel genutzte Abyss-Engine sorgt schon in Android-Smartphones mit Nvidias Chip Tegra 3 für eine tolle Optik, doch für die PC-Fassung haben die Entwickler noch eine ganze Menge mehr rausgekitzelt und bieten zusätzliche Features wie:
anisotrope Filterung, Anti-Aliasing, Bloom Shader, animierte Asteroidenfelder, durch größere LOD-Distanz deutlich mehr sichtbare Polygone, vierfache Texturauflösung, verbesserte Shader mit höherer Qualität (keine Distanzabhängigkeit), verlustarme Texturkompression. Zudem wurden alle 3D-Modelle im Spiel für die PC-Fassung komplett überarbeitet.

Im direkten Bildvergleich wird der Qualitätsunterschied zwischen **Galaxy on Fire 2: Full HD** auf einem Smartphone und auf dem PC sehr deutlich.



Galaxy on Fire 2: Full HD auf einem Android-System mit Asus Nexus 7 und Nvidia Tegra 3.



Galaxy on Fire 2: Full HD auf einem PC-System mit Core i5-750 und Geforce GTX 580.



Schlicht und funktional: Der schicke, aber leblos wirkende Stationsbildschirm dient gleichzeitig als Menü, um die verschiedensten Info-Fenster anzusteuern.

MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*

„Der Privateer und Freelancer in mir ist geweckt. Ich freue mich schon auf die Add-ons!“

Meinen Respekt, Fishlabs Entertainment! Das klassische Gameplay wie im guten alten **Privateer** wurde gekonnt umgesetzt und macht auch heute noch viel Spaß, vor allem wenn es denn in so schmucker und zeitgemäßer Grafik präsentiert wird. Die im Spiel enthaltene Pausefunktion habe ich zigmal benutzt, um mir all die Details der Schiffe oder die tollen Beleuchtungseffekte im Weltraum anzusehen. In Sachen Menüs und Bedienung hätte es allerdings ein wenig mehr Gehirnschmalz bedurft, um PC-Piloten wie mich zufriedenzustellen. Ebenfalls unzureichend ist die KI. Deren mangelnde Leistung degradiert die NPC-Piloten zum Kanonenfutter. Obendrein vermisse ich eine Kollisionsabfrage. Es ist zwar verständlich, dass solche Dinge auf einer iPad-Version (noch) nicht umsetzbar sind, auf dem PC gehören sie aber dazu.

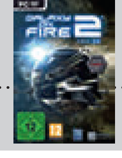
Raumstationen, die Sie nach Belieben anfliegen, um dort im Hangar Handel zu treiben. Insgesamt 170 verschiedene Waren umfasst der galaktische Markt. Doch ein allzu tief gehendes Wirtschaftssystem dürfen Sie nicht erwarten. Das Warenangebot hängt vom jeweiligen Tec-Level der Station ab und wird nach einiger Spielzeit im Hintergrund neu „ausgewürfelt“. Dieser Umstand sorgt dafür, dass es für Sie nicht möglich ist, sich dauerhaft lukrative Handelsrouten zu erarbeiten, schade.

Generell fallen beim Handelsmenü die Herkunft der Touch-Pad-Version und die darin begründete Bedienungseinschränkung auf dem PC stark auf. Die Warenliste etwa lässt sich nur mühsam scrollen und es gibt keinerlei Mouseover-Tooltips, wenn man nähere Informationen über eine Ware oder eine Schiffskomponente erfahren möchte. Umständliche Mausklicks sind dafür nötig. Auch der Ein- und Verkauf erfolgt lediglich über Einzelklicks. Wenn Sie etwa 50 Einheiten Eisenerz verkaufen oder 10 Raketen für Ihr Schiff erwerben möchten, ist pro Einheit ein Klick nötig. Schaltflächen für „Kaufe/Verkaufe alles“ oder die Möglichkeit, eine exakte Warenanzahl einzugeben, gibt es leider nicht.

Mit zahlreichen unterschiedlichen Schiffskomponenten können Sie Ihren flugfähigen Untersatz immer weiter verbessern: Neue Laser, ballistische Waffen, Raketen, bessere Schilde und Scanner – die Jagd nach Ausrüstung motiviert einen dazu, alle Stationen im Universum aufzusuchen. Ähnliches gilt für die Schiffe, die zudem erstklassig designt sind und vor Details nur so strotzen. Schnelle, günstige Aufklärer, langsame Frachter und Spitzenmodelle, die mehrere Millionen Credits verschlingen, immer ist man auf der Suche nach einem besseren Flitzer. Schade nur, dass auch das Angebot der verfügbaren Pötte nach einiger Spielzeit neu berechnet wird. So kann es passieren, dass das begehrte Traumschiff auf einer bestimmten Station nicht mehr verfügbar ist, wenn man endlich die dafür erforderlichen Credits beisammenhat.

Profitabler als der Warenhandel gestalten sich die zufällig generierten Missionen, die Sie in den Bars der Stationen aufschnappen. Personentransport, Warenlieferung, Spione enttarnen, Scan-Aufträge, Kopfgeldjagd, Eskorten – das Repertoire an verfügbaren Aufträgen ist überschaubar, aber trotzdem unterhaltsam.

Gelungen ist zudem die deutsche Sprachausgabe, welche die rund zehnstündige Hauptgeschichte, die klischeehaft eine Alienbedrohung zum Inhalt hat, mit einer Prise Humor und Selbstironie würzt. Wie andere bekannte Weltraumhelden aus **Privateer** oder **Wing Commander** ist auch Held Maxwell eher daran interessiert, wo er den nächsten Drink einfahren kann, als sich um irgendwelche Gefahren im Weltraum zu scheren. ❑



GALAXY ON FIRE 2: FULL HD

Ca. € 15,-
21. August 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Fishlabs Entertainment
Publisher: Bitcomposer Games
Sprache: Im Spiel jederzeit zwischen Deutsch und Englisch wählbar
Kopierschutz: Steam-Aktivierung und -Account nötig

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Dank feiner Texturen, toller Beleuchtung und hoher Auflösung sehen Galaxie und Schiffe toll aus.
Sound: Fetzige Waffeneffekte und stimmiger Soundtrack, der sich auf Dauer aber zu oft wiederholt
Steuerung: Leicht bedienbare Gamepad und Maus-Tastatur-Bedienung mit fehlenden Komfortfunktionen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

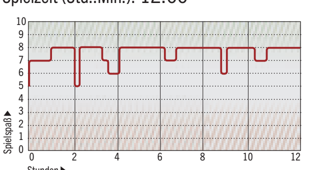
Minimum: Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 5000+, Geforce 8800 GT/ Radeon HD 3870, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core i3-2100/Athlon II X4 651, Geforce GTX 460/Radeon HD 6870, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Im hübsch bunt tapezierten Spieluniversum geht es mit vielen Explosionen zwar heftig, aber unblutig zu.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00



Die Gamepad-Steuerung war noch nicht final. Hier und da gab es Clipping-Bugs, die Version lief aber problemlos und ohne Abstürze.

PRO UND CONTRA

- ➕ Grafisch sehr ansprechendes Weltraumspektakel
- ➕ Viele unterschiedliche Schiffe und Ausrüstung sorgen für Motivation
- ➕ Versprüht viel **Privateer-Freelancer**-Charme
- ➕ Simple Steuerung …
- ➖ … bei der allerdings Komfort-Funktionen wie Zielaufschaltung per Hotkey fehlen
- ➖ Menüs wie beim Warenhandel sind zu umständlich geraten und alles andere als PC-optimiert.
- ➖ Die zufällig generierten Aufträge in den Bars wiederholen sich zu schnell und sind mitunter viel zu schlecht ausbalanciert.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **76**

Kombinationen von Falleneffekten und Abschussserien erhöhen die Chance auf begehrte Bonusschädel.

▼ Im Baumodus zwischen den Runden rufen Sie Fallen über die Zifferntasten auf. Die Gerätschaften kleben dann am Fadenkreuz, Sie platzieren sie mit simplen Klicks.

Orcs Must Die! 2

Von: Peter Bathge

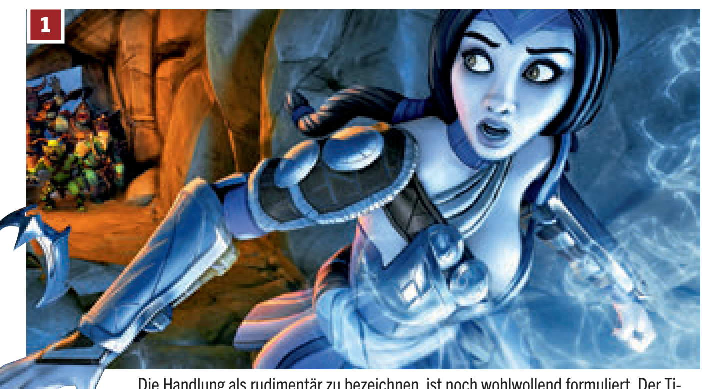
Zum Kämpfen gezüchtet, zum Sterben verdammt: Radieren Sie die Orks aus! Schon wieder …



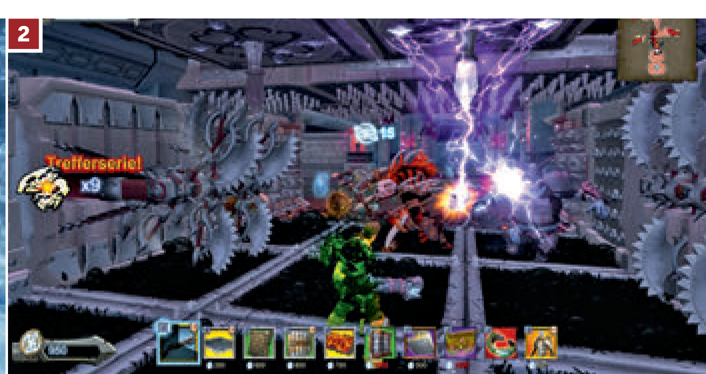
Völkermord, und ist er auch nur virtueller Natur, besitzt ein schreckliches Stigma. Niemand will etwas damit zu tun haben. Fragen Sie doch mal Ihren Partner: „Hey Schatz, hast du Lust, ein paar Tausend Individuen brutal auszulöschen?“ Es würde uns überraschen, wenn die Antwort darauf positiv ausfallen sollte. Außer natürlich, das zu meuchelnde Volk ist das der Orks und das Partnermorden findet im Koop-Modus von **Orcs Must Die! 2** statt. Denn der ist so spaßig, für den würden sogar der sudanesische Staatschef Umar al-Baschir und der ehemalige Chefankläger des Internationalen Gerichtshofs, Luis Moreno-Ocampo, das Kriegsbeil begraben.

Natürlich ist eine solche Paarung unwahrscheinlich. Denn wir bezweifeln jetzt einfach mal, dass die beiden Männer eine Steam-Freundschaft geschlossen haben. Eine solche ist aber unabdingbar, um ein Online-Match in **Orcs Must Die! 2** zu beginnen. Eine automatische Spielersuche (Matchmaking), das A und O eines Mehrspielertitels, suchen Sie hier vergebens. Tja, Umar und Luis, Pech gehabt! Wer zusammen auf Orkjagd gehen möchte, muss sich zuvor umständlich mit einem Freund verabreden oder gar im offiziellen Forum des Spiels nach Mitspielern fahnden. Buh!

Warum **Orcs Must Die! 2** diesen Aufwand dennoch wert ist? Weil es ein echtes Prachtexemplar eines Tower-Defense-Spiels ist. In dem boomenden Genre geht es darum, Horden stupide anrennender KI-Feinde durch stationäre Geschütze davon abzuhalten, den Levelausgang zu erreichen. In **Orcs Must Die! 2** sind die Feinde Orks in allen Farben und Formen (und Gnolle und Trolle und Oger und …). Die Rolle der Geschütze übernehmen hinterhältige Fallen wie Sprungfedern, Bodenplatten, die Angreifer einfrieren, oder magische Portale, die Passanten ins Nichts



1 Die Handlung als rudimentär zu bezeichnen, ist noch wohlwollend formuliert. Der Titel des Spiels ist Programm: Die Orks müssen sterben. Warum, wieso – wen juckt's?



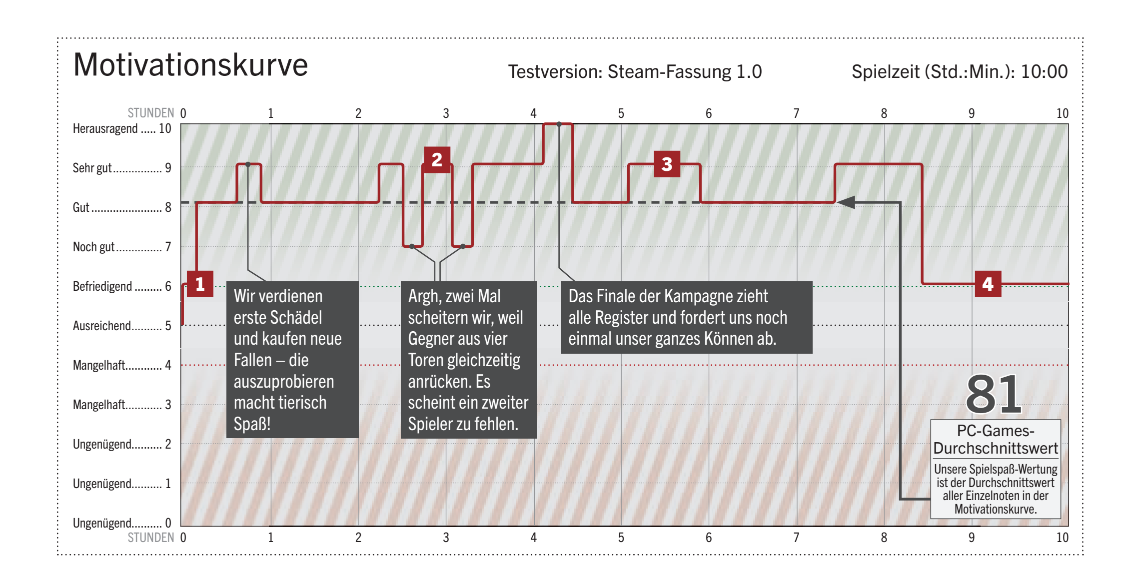
2 Das hektische Spielprinzip sorgt für brenzlige Situationen. Das Erfolgserlebnis nach einem perfekt absolvierten Level ist nur mit der Freude über einen fehlerfrei durchs Lektorat gelotsten Artikel zu vergleichen.

MEINUNG | *Peter Bathge*



„Mehr ein Add-on für Koop-Fans als ein echter zweiter Teil – ein gutes Add-on, wohlgemerkt!“

Ich habe **Orcs Must Die!** damals unglaublich gerne gespielt, entsprechend hoch fiel die Wertung mit 84 Punkten aus (Ausgabe 11/11). Der Nachfolger kommt auf die gleiche Zahl – aber nur im Mehrspielermodus, denn auf dem lag eindeutig der Fokus der nicht einmal einjährigen Entwicklungszeit. Schön, dass die Entwickler ihre Fans so schnell mit neuem Stoff versorgen – blöd, dass das zulasten der Solo-Qualität geht. Dass die Story Bockmist ist, damit kann ich leben. Die schlecht ausbalancierten Levels stören mich da schon eher. Dennoch ist der skurrile Job als Ork-Metzger immer noch eine Empfehlung wert – erst recht, wenn Sie einen Koop-Partner gefunden haben. Aufgrund der fehlenden Spielersuche gar nicht so einfach!

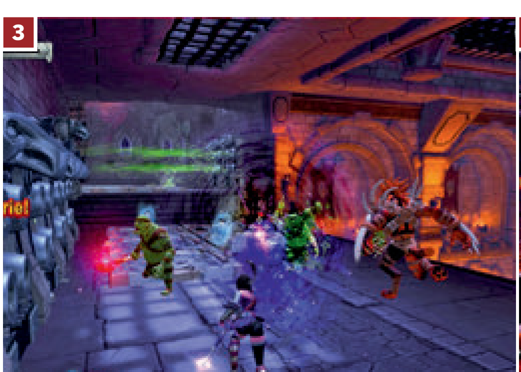


saugen. Und der Ausgang, in dessen Richtung die Gegner stürmen, ist entweder ein magischer Spalt oder – in den neuen Minenschacht-Levels des Spiels – ein offenes Tor, das in die Freiheit führt.

Im Gegensatz zu Tower-Defense-Klassikern wie **Plants vs. Zombies** platzieren Sie aber nicht einfach die Fallen und lehnen sich zurück. Stattdessen dirigieren Sie einen von zwei Charakteren selbst durch die Levels und strecken mit Schrotflinte, Zauberstab oder Speer reihenweise Gegner wie in einem Third-Person-Actionspiel nieder.

Des Spielers Ansporn, immer ausgefeiltere Kombinationen von Todesmaschinen zu ersinnen und immer größere Feindeshorden zu besiegen, sind die Schädel. Die klappernden Köpfe gibt es nach erfolgreichem Levelabschluss. Wenn kein einziger Ork durch den Ausgang schlüpft, gibt es satte fünf Schädel als Belohnung, andernfalls weniger. Mit dieser Währung kaufen Sie neue Fallen sowie Ausrüstungsgegenstände: Neben magischen Ringen und Amuletten gibt es auch eine Reihe von Waffen, die sich unterschiedlich gut gegen verschiedene Feindtypen eignen. Allerdings ist auch viel unnützer Tand dabei, etwa die spielerisch bedeutungslosen Klamotten für Ihre Helden. Besonders motivierend sind die Upgrades: Mit genug Schädeln verbessern Sie jedes Item bis zu drei Mal und wählen noch eine von mehreren Spezialfähigkeiten aus, etwa eine längere Brenndauer der feurigen Bodenplatten.

Abseits des äußerst spaßigen Koop-Modus halten sich die Neuerungen von **Orcs Must Die! 2** in Grenzen. Neben ein paar zusätzlichen Fallen gibt es eine Handvoll frischer Feindtypen. Bis Sie all Ihre Werkzeuge der Vernichtung für jeden Charakter voll ausgebaut haben, ist aber reichlich Metzelspaß garantiert. Wir haben 23.224 Orks zerteilt, verbrannt und aufgespießt. Wie viel schaffen Sie? ❑



Mit der Zauberin durch die alten Klassik-Karten des Vorgängers pflügen: Das hat was – trotz kleiner Balancing-Probleme.



Der Endlosmodus mit einer unbegrenzten Anzahl Ork-Angriffe ist solo extrem knifflig; die Schädeljagd ermüdet langsam, das Spielkonzept verliert an Reiz.

ORCS MUST DIE! 2

Ca. € 15,-
30. Juli 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Robot Entertainment
Publisher: Robot Entertainment
Sprache: Mehrere, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Das Spiel wird bei der Installation mit Ihrem Steam-Konto verknüpft. Dafür benötigen Sie einmalig eine aktive Internetverbindung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schräg animiert und bunt, passt zum krassen Spielverlauf.
Sound: Drollige Kommentare, grässlicher deutscher Sprecher des männlichen Protagonisten. Die eingängige Musik stammt aus Teil 1.
Steuerung: Bewährte WASD-Steuerung, die Maus reagiert aber manchmal zu hektisch.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Online-Koop auf 35 Karten (Kampagne, Endlos- und Klassik-Modus); kein LAN, kein Splitscreen
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Zweikern-Prozessor mit 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 6800/Radeon x1950

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Beim Ableben der Orks spritzt Blut und Körperteile fliegen. Die comichafte Inszenierung und die überspitzten Todesschreie entschärfen die Gewalt aber.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Das Spiel lief problemlos; wir erlebten weder Abstürze noch Verbindungsabbrüche im Mehrspielermodus.

PRO UND CONTRA

- ➕ Dynamische Mischung aus Fallen bauen und Orks schnetzeln
- ➕ Etliche kreative Fallen
- ➕ Motivierendes Upgrade-System
- ➕ Humorvolle Sprüche
- ➕ Fordernd designte Koop-Karten
- ➕ Wiederspielwert durch Schädeljagd und mehrere Schwierigkeitsgrade
- ➖ Kein Matchmaking
- ➖ Story nahezu nicht vorhanden
- ➖ Einige Solo-Levels sind zu stark auf Koop-Partien ausgelegt.
- ➖ Viel wiederverwertetes Material

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **84**

Die Kämpfe sind schnell, dynamisch und toll anzusehen. Hier hebt sich das Spiel stark von seinem Vorgänger ab.

Da die Spielwelt viel größer ausfällt als im ersten Teil, kann Tod von Beginn an sein Pferd nutzen.

Darksiders 2

Von: Felix Schütz

Vigil Games mixt Action, Adventure und Rollenspiel zu einem fesselnden Spielerlebnis.



Vigil Games bezeichnet **Darksiders 2** als „Gamer's Game" – von Spielern für Spieler gemacht. Soll heißen, hier steckt so viel Gutes drin, dass jeder Genre-Fan glücklich wird. Die Aussage scheint nicht weit hergeholt, denn obwohl das Action-Adventure null Innovationen bietet und sich so manchen Schnitzer leistet, zählt am Ende doch der Spielspaß – und den bietet **Darksiders 2** in Hülle und Fülle.

Das Spiel erzählt die Geschichte des apokalyptischen Reiters Tod. Der Sensenmann begibt sich auf eine Reise durch mehrere exotische Fantasy-Reiche, um seinen Bruder Krieg zu retten und dessen Unschuld zu beweisen. Da das zweite Spiel vor den Ereignissen des ersten Teils einsetzt, fühlt es sich weniger wie eine echte Fortsetzung an, eher wie eine ausgedehnte Nebenhandlung, die dem **Darksiders**-Universum aber viele neue Facetten und mehr Tiefe verleiht. Vorkenntnisse sind nicht zwingend nötig, um **Darksiders 2** zu kapieren, doch wer den Vorgänger gespielt hat, blickt sicher besser durch. Erwarten Sie dennoch keine dramatische Auflösung: Das Finale beantwortet keine offenen Fragen aus dem ersten Teil und kommt etwas abrupt daher. In der Summe ist die Story von **Darksiders 2** daher weder besser noch spannender als die des Vorgängers, bleibt aber auf ähnlich gutem Niveau. Das ist vor allem Tod zu verdanken, der charismatischer und einfach cooler rüberkommt als sein wortkarger Bruder: Der Sensenmann reagiert zwar oft trocken und zynisch, zeigt sich aber auch nachdenklich und hilfsbereit – ein vielschichtiger Held, mit dem man sich leichter identifizieren kann als mit Krieg, der vielen Spielern zu kalt vorkam.

Am Grundgerüst ändert sich wenig, Darksiders bleibt **Darksiders**. Tod erkundet schicke Fantasy-Umgebungen, sammelt Gegenstände, prügelt sich durch Dungeons, löst Rätsel, wird mit der Zeit immer mächtiger. Eine nützliche Quest-Übersicht und ordentliche Kartenfunktionen weisen dabei zuverlässig den Weg. Das ist auch gut so, denn die ersten beiden der vier Welten, die Tod nach dem Tutorial bereist, sind sehr umfangreich: Zunächst erforscht man die Heimat der Erschaffer, ein blühendes und ungewohnt friedliches Idyll im **Darksiders**-Universum. Die zweite Welt ist da schon typischer für die düstere Reihe: Hier geht's ins Reich der Toten, eine trostlose Zone, in der sich unser Held in Grüften und verwinkelten Katakomben austoben darf. Der dritte Akt schließlich führt ins Himmelsreich und der vierte spielt in der Heimat der Dämonen – optisch durchweg toll gestaltete Levels, die aber deutlich kleiner ausfallen als die ersten beiden Kapitel.

Neben der Hauptaufgabe darf man nun auch Sidequests verfolgen, darunter: Monster jagen, Items sammeln oder gut geschriebenen NPCs helfen, etwa einem steinernen Golem, für den wir seine verlorenen Gliedmaßen einfangen sollen. Solche Nebenziele polstern die Spielzeit kräftig aus: Wer stur der Hauptquest folgt, ist in knapp 20 Stunden beim Finale angelangt. Wer aber alle Nebenaufgaben erledigt und fleißig Secrets sucht, kann bis zu 30 Stunden mit **Darksiders 2** zubringen.

Die Außengebiete sind weitläufiger als im Vorgänger. Daher darf Tod nun von Beginn an mit seinem Pferd herumreiten und die Umgebungen erforschen. Erwarten Sie aber kein Open-World-Spiel à la **Skyrim**! Die Spielwelt ist ebenso statisch wie im

DIE PC-FASSUNG IM DETAIL: HÖHEN UND TIEFEN

Unser PC-Testmuster erreichte uns wenige Tage vor dem Release. Das Spiel war also praktisch fertig, größere Änderungen waren bei Redaktionsschluss (14. August 2012) nicht mehr zu erwarten.

- **Schärfere Texturen**: Auf dem PC wirken die Texturen von Umgebungen und Charakteren einen Tick detailreicher als in den Konsolenfassungen.
- **Höhere Auflösung:** Die PC-Version unterstützt höhere Auflösungen als auf Konsole, das Bild ist schärfer.
- **Schnelle Ladezeiten:** Egal ob beim Spielstart oder bei der Reisefunktion, die Ladezeiten fallen stets angenehm kurz aus und sind flotter als in den Konsolenversionen.
- **Gute Performance**: Die durchschnittliche Technik des Spiels hat auch Vorteile – **Darksiders 2** lief auf unserem Testsystem (Core i5 2,6 GHz, 8 GB RAM, Geforce GTX 465) butterweich.
- **Multilingual:** Über Steam können Sie aus mehreren Sprachen wählen, darunter die deutsche und englische Vertonung.
- **Gamepad-Unterstützung:** Wer das Spiel genießen will, sollte unbedingt das Xbox-360-Pad nutzen. Sie müssen das Gamepad vor Spielstart anstecken, sonst wird das Gerät nicht erkannt.

- **Pixelige Schatten:** Ähnlich wie im ersten **Darksiders** ist die Schattendarstellung grob und pixelig. Da **Darksiders 2** deutlich mehr solcher Schatten darstellt (etwa in Wäldern), fällt es hier mehr auf als im ersten Teil.



- **Umständliche Steuerung:** Zwar ist **Darksiders 2** auch mit Maus und Tastatur spielbar, doch davon raten wir noch ab. Viele Tasten sind belegt, die Skill-Auswahl ist umständlich, die Bedienung im Inventar erfordert unnötig viele Klicks. Das Spiel weist außerdem nicht darauf hin, dass es überhaupt ein Tastenbelegungsmenü gibt – das muss der Spieler selbst herausfinden. Solange Vigil hier nicht nachbessert, sollten Sie das Xbox-360-Pad nutzen!
- **Tearing:** Obwohl **Darksiders 2** eine Vsync-Option anbietet, leidet die Optik hin und wieder unter Zeilenverschiebung, das Bild „zerreißt" also immer wieder mal für den Bruchteil einer Sekunde.
- **Fehlende Grafik-Optionen:** Wie schon der Vorgänger bietet **Darksiders 2** kaum Grafikeinstellungen. Sie dürfen nur die Auflösung ändern und Vsync an- oder abschalten. Zu wenig!
- **Detailfehler in Menüs**: Man merkt, dass Vigil die Steuerung hastig auf den PC übertragen hat. Es fehlt etwa eine „Spiel beenden"-Funktion im Hauptmenü. Wer zurück auf den Desktop will, muss erst einen Spielstand laden. Außerdem ist das Menü zum Verschicken von Ingame-Mails mit einem angestecktem Gamepad kaum vernünftig bedienbar.
- **Speicherslots: Darksiders 2** bietet nur vier Plätze für Spielstände, der Spielfortschritt wird dabei stets überschrieben. Immerhin, man darf jederzeit frei speichern – das ist lobenswert.

ersten Teil, im Grunde sind die Außengebiete „nur" große Levels ohne Zufallsereignisse oder dergleichen. Es gibt aber trotzdem viel zu entdecken: Immer wieder locken Dungeons und Verstecke am Wegesrand. Dort darf man Nebenquests absolvieren, Schätze suchen oder einfach nur ein paar Monster verkloppen.

Wie im Vorgänger gibt es Bereiche, die man erst mit dem richtigen Werkzeug betreten kann – um wirklich alles zu finden, müssen Sie also an frühere Orte zurückkehren. Trotzdem verlangt das Spiel weit weniger „Backtracking" als der erste Teil. Zum einen, weil sich die teils langen Laufwege durch ein bequemes Schnellreisesystem abkürzen lassen – Sie wählen einfach den Zielort auf der Karte aus, eine kurze Ladezeit später sind Sie da. Zum anderen, weil die Leveldesigner darauf geachtet haben, den Spieler so selten wie möglich zu einem Rückweg zu zwingen. Das merkt man vor allem in den Dungeons: Haben Sie einen Bereich durchquert, führt Ihr Pfad meist wieder an den Eingang des Kerkers – von dort aus geht's dann ohne Umweg in den nächsten Levelabschnitt. Das Spiel fühlt sich daher mehr „vorwärts gerichtet" an als der Vorgänger.

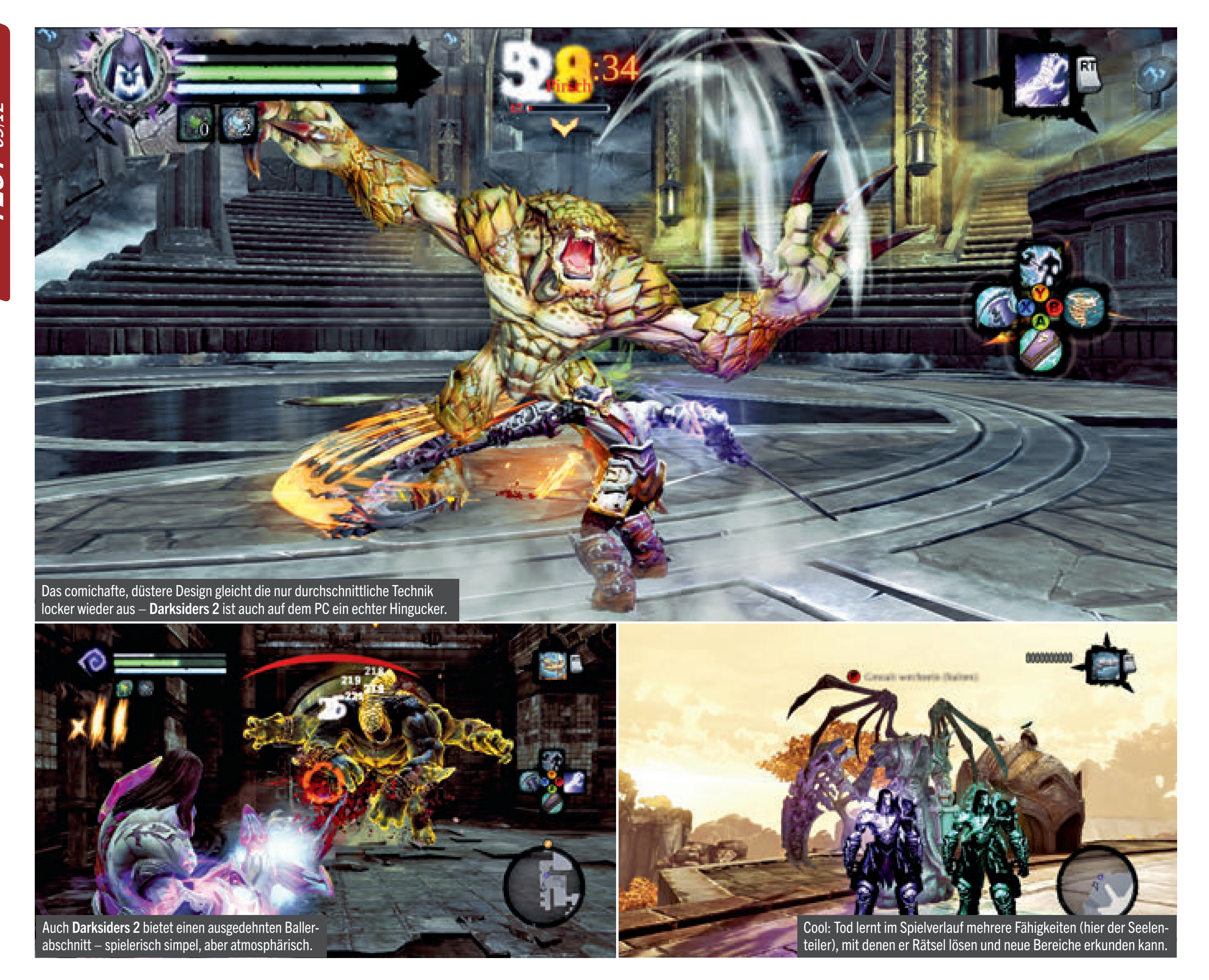
In den raffiniert aufgebauten Dungeons muss man nicht nur den richtigen Weg finden, sondern auch faire Rätsel lösen. Schalter, Hebebrücken, Physik-Knobeleien und vieles mehr – die grauen Zellen des Spielers werden häufig gefordert, ohne es ihm übermäßig schwer zu machen. Ebenfalls löblich: Für jeden der vier Akte gibt es eine bestimmte Art von Rätseln, die sich in anderen Kapiteln aber praktisch nicht wiederholen. Im ersten Akt muss Tod etwa steinerne Roboter durch Lavagruben lenken und ihre Arme als Harpunen zweckentfremden. Das ist cool, solange es dauert, spielt ab dem zweiten Kapitel aber keine Rolle mehr.

Auch danach locken immer wieder frische Rätselideen, bei denen Sie etwa Geister beschwören müssen, damit diese für Tod eine Reihe von Schaltern betätigen. Später lernt der Sensenmann außerdem, an bestimmten Stellen Portale zu öffnen, was wie schon im Vorgänger an die **Portal**-Reihe erinnert. Und kurz vor Spielende kommt sogar eine kleine Zeitreisemechanik hinzu, aus der man aber deutlich mehr hätte machen können – hier hat man den Eindruck, Vigil Games wollte möglichst schnell zum Ende kommen.

Wenn man an den Dungeons etwas aussetzen kann, dann ist es ihre Länge: Einige Gewölbe fallen etwas zu weitläufig aus, mit der Zeit hat man sich an dem Design sattgesehen und die Aufgabenstellungen bieten nichts Neues mehr. Immerhin: Am Ende der Dungeons warten unterhaltsame Bosskämpfe, die stets eine bestimmte Taktik anstelle roher Gewalt erfordern – da erinnert das Spiel positiv an seinen Vorgänger.

Zentraler Unterschied zum ersten Darksiders: Neben Kämpfen und Rätseln muss Tod nun viele Sprung- und Klettereinlagen meistern. Anders als sein Bruder Krieg kann der agile Tod an Wänden entlangflitzen oder Säulen hinaufklettern. Das ist grundsätzlich cool und spaßig, weil die Entwickler so deutlich abgefahrenere Levels basteln können als im Vorgänger, pfiffige Rätsel und gut versteckte Secrets inklusive. Diese Neuerung bringt aber nicht nur Gutes mit sich. So ist die Steuerung in einigen Fällen nicht präzise genug und die Zielerfassung macht gelegentlich Probleme: Tod hüpft auch mal in den Abgrund, anstatt per Greifhaken einen Ankerpunkt anzuvisieren. Auch die Kameraposition ist nicht immer ideal, sodass man sich manchmal fragt, in welche Richtung es weitergeht. Kurios: Anders als Krieg beherrscht Tod keinen Doppelsprung mehr, zudem kann sich der Held nur an wenigen Objekten heraufziehen. In der Regel markieren einfache Holzbalken jene Stellen, die zum Klettern geeignet sind. Bedeutet: Selbst kleine Hindernisse, an denen keine Holzbalken hängen, sind für Tod meist unpassierbar. Solche Logikmacken sind nicht dramatisch, fallen aber deutlicher auf als im Vorgänger.

Wer hoffte, dass die PC-Fassung im Vergleich zu den Konsolenpendants hier Besserung bringt, sollte seine Erwartungen zügeln: Vigil Games hat die Steuerung nicht gut für Maus und Tastatur angepasst. Grundsätzlich ist **Darksiders 2** zwar auch so spielbar, doch die überfrachtete Tastenbelegung, fehlende Symbolbezeichnungen, konsolige Menüs und andere Stolpersteine sprechen leider Bände. Vigil Games hätte bei der Umsetzung der Steuerung einfach mehr Arbeit investieren müssen. Es gilt also der gleiche Grundsatz wie schon für den Vorgänger: Spielen Sie auf jeden Fall mit dem Xbox-360-Gamepad, dann steht dem Spielspaß nichts im Wege.



Das comichafte, düstere Design gleicht die nur durchschnittliche Technik locker wieder aus – **Darksiders 2** ist auch auf dem PC ein echter Hingucker.

Auch **Darksiders 2** bietet einen ausgedehnten Ballerabschnitt – spielerisch simpel, aber atmosphärisch.

Cool: Tod lernt im Spielverlauf mehrere Fähigkeiten (hier der Seelenteiler), mit denen er Rätsel lösen und neue Bereiche erkunden kann.

Trotz solcher Schnitzer überzeugt Darksiders 2 in vielen anderen Disziplinen. Die wohl erfreulichste ist das Kampfsystem: Die Gefechte sind knackig, rasant und besser als im Vorgänger. Der flinke Todesbringer reiht mit seinen Sensen fein animierte Kombos aneinander, befördert Gegner mit Tritten in die Luft und setzt zu brutalen Finishing Moves an, sobald ein Feind genügend geschwächt wurde. Das steuert sich flüssig und fühlt sich super an – trotz manch ungünstiger Kameraperspektive. Besonders cool: Tod kann neben seinen Sensen auch eine Zweithandwaffe anlegen. Im Angebot sind Hämmer, Schwerter, Äxte, Klauen und einiges mehr. Jede Waffengattung bietet andere Attacken und Kombos – der Spieler darf also selbst entscheiden, welches Kriegsgerät zur seiner Spielweise passt.

Diese Vielfalt geht aber noch weiter: In **Darksiders 2** findet man häufig neue Ausrüstung für Tod. Schulterpanzer, Armschienen, Stiefel, Amulette, Waffen und vieles mehr – das Zeug ist am Helden sichtbar, liegt in verschiedenen Qualitätsstufen vor und kann unterschiedlichste Eigenschaften besitzen. Der Spieler muss sich hier gut überlegen, wie er vorgehen will. Beispielsweise kann Tod eine Rüstung anlegen, die ihm zwar keine hohen Defensivwerte gewährt, dafür aber seine Chance auf kritische Treffer steigert. Wenn man ihm dazu eine schnelle Klauenwaffe in die Hand drückt, die Feinden Lebenspunkte abzieht, ergibt das eine gefährliche Kombination aus Schaden und Überlebenskraft – trotz des schwachen Rüstungswertes. Neue Items gibt's bei besiegten Gegnern, in den vielen Schatztruhen oder man kauft sie bei Händlern. Das motiviert!

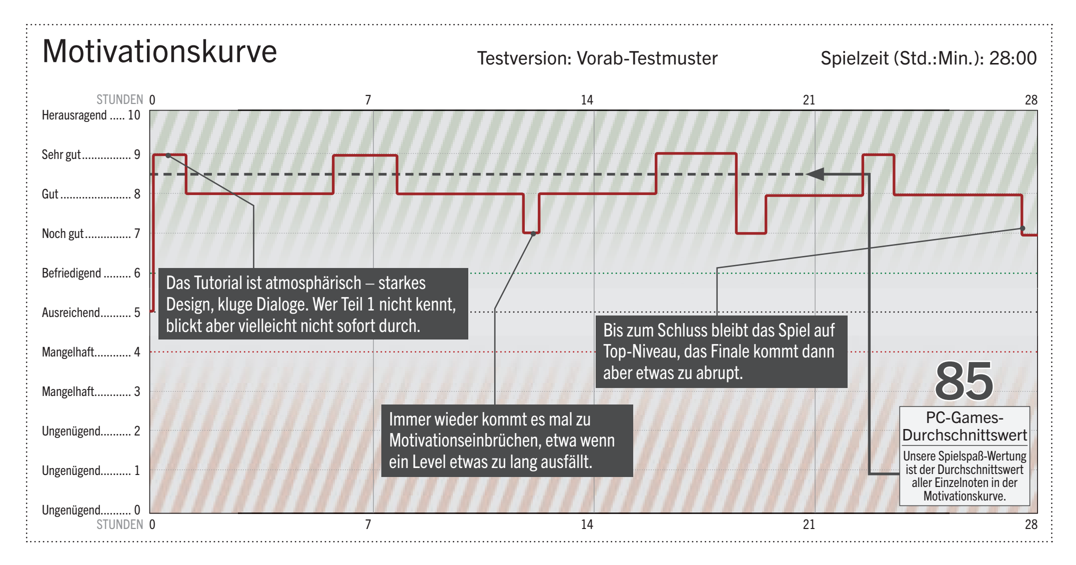
In Darksiders 2 werkelt ein kleines Rollenspielsystem. Für besiegte Gegner und gelöste Quests erhält Tod Erfahrungspunkte, dank derer er im Level aufsteigt – dann darf man Upgrade-Punkte in zwei Talentbäumen verteilen, um bis zu acht Zauber und Spezialattacken freizuschalten. Das System ist zwar ziemlich simpel, bietet aber trotzdem mehr Freiheiten als im Vorgänger – und das ist ein klarer Gewinn. Sehr schön: Gegen eine Handvoll Gold kann man auch bei einigen Händlern sämtliche Talentpunkte umverteilen. Das regt zum Experimentieren mit den verschiedenen Fähigkeiten an.

Die PC-Fassung bietet ein technisch durchwachsenes Bild. Das Wichtigste: Die Ladezeiten sind angenehm kurz und es gab im Test auch keine gröberen Bugs. Dass die Levels und Charaktere recht polygonarm und kantig ausfallen, ist ebenfalls völlig in Ordnung, denn das passt gut zum comichaften Grafikstil. Von der PC-Fassung hatten wir aber mehr erwartet: Die pixelige Schattendarstellung und das gelegentliche Tearing fallen störend auf. Vigil Games hatte für die PC-Version grafische Verbesserungen in Aussicht gestellt, doch davon ist nur wenig zu merken. Sicher, die Texturen sind etwas detailreicher, die Auflösung ist höher, das Bild insgesamt etwas schärfer als auf den Konsolen – das alles ist zwar schön, für eine PC-Fassung aber auch selbstverständlich. Zusätzliche Physik-Effekte, mehr Vegetation oder einfach etwas mehr Leben in der Spielwelt hätten der Atmosphäre sicher gutgetan – doch da bleibt die PC-Version auf dem Niveau der Konsolenfassungen.

Das soll aber natürlich nicht heißen, dass **Darksiders 2** hässlich wäre. Im Gegenteil! Der farbenfrohe Look ist durchweg gelungen und tröstet über die mäßige Technik hinweg, zumal die Grafiker von Vigil Games noch schickere Levels und abgefahrenes Figurendesign auf den Monitor zaubern als im ersten Teil. Auch Tods Kampfanimationen sehen



Massig Rüstungen und Waffen, Erfahrungspunkte, Talentbäume – der Charakterbogen von **Darksiders 2** erinnert angenehm an Rollenspiele.



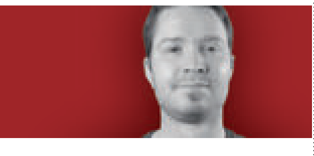
toll aus. Sie sorgen dafür, dass die Gefechte selbst nach vielen Spielstunden nicht langweilig werden. Es gilt also die Faustregel, die man auch auf Blizzard-Spiele anwenden kann: Letzten Endes geht gutes Design eben über moderne Technik.

Atmosphärisch ist das Spiel gut gelungen, und das liegt nicht nur am hübschen Stil, sondern auch an den Sprechern: Nahezu alle Rollen wurden passend besetzt, auch in der deutschen Fassung. Wie so oft klingt das US-Original aber deutlich besser, beispielsweise sprechen die Erschaffer-Riesen hier wieder mit einem schottischen Akzent, was die Figuren erst so richtig charmant macht. Zum Glück ist **Darksiders 2** multilingual! Einzig die Musik ist etwas enttäuschend: Nach dem wuchtigen orchestralen Soundtrack des ersten Teils kommt die Musikuntermalung von **Darksiders 2** beinahe unspektakulär daher. Hin und wieder hat der Soundtrack zwar starke Momente, etwa in den Kämpfen, doch gerade im ersten Akt wirken die Klänge ein bisschen zu einlullend und brav.

Zusätzlich zu seinem üppigen Umfang bietet **Darksiders 2** auch einen Zusatzmodus namens Feuerprobe: Das ist eine Arena, in der man bis zu 100 Gegnerwellen abwehren muss. Nach je fünf Wellen besteht die Option, aus dem Turnier auszusteigen und eine Belohnung einzusacken – den besten Gewinn gibt's aber nur für Spieler, die alle Runden in einem Rutsch schaffen. Mit Online-Ranglisten lassen sich die eigenen Statistiken vergleichen und ein Mail-System bietet zudem die Möglichkeit, überschüssige Items mit Freunden zu tauschen. Einen Koop-Modus gibt's aber natürlich nicht, auch **Darksiders 2** ist für Einzelspieler konzipiert. Und das ist auch gut so – denn die haben nun eines der besten Action-Abenteuer des Jahres vor sich. ❑

MEINE MEINUNG |

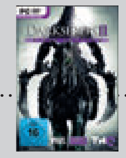
Felix Schütz



„Erwartungen erfüllt: So macht der Tod Spaß!"

Es wäre übertrieben zu behaupten, dass **Darksiders 2** alles perfekt macht. Muss es aber auch nicht! Schickes Design, ein lässiger Held, viele Secrets, wunderbar fließende Kämpfe – das ist es, was ich von einem **Darksiders** erwarte, und das bekomme ich hier reichlich. Die neuen RPG-Elemente fügen sich außerdem gut ein, die hatte ich schon im Vorgänger vermisst. Schelte gibt's aber für die spannungsarme Story und einige Längen im Leveldesign. Und als PC-Spieler bin ich natürlich etwas enttäuscht über die lieblose Umsetzung, da hätte Vigil mehr Arbeit investieren sollen. Mein Tipp: Nicht ärgern, sondern Gamepad anschließen – dann ist alles gut.

DARKSIDERS 2



Ca. € 40,-
17. August 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Vigil Games
Publisher: THQ
Sprache: Multilingual, u. a. Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sehr schöner Comicstil mit tollen Kampfanimationen und meist schicken Levels. Pixelige Schatten und leichtes Tearing stören aber.
Sound: Gute deutsche, sehr gute englische Sprecher. Tolle Kampfeffekte! Der Soundtrack ist manchmal sehr stimmig, meist aber eher unauffällig.
Steuerung: Umständlich per Maus und Tastatur. Viele Tasten werden benötigt und die Menüs sind schlecht mit Maus bedienbar. Spielen Sie lieber mit einem Xbox-360-Gamepad!

MEHRSPIELERMODUS

Kein Mehrspielermodus, dafür Online-Ranglisten und die Option, Items per Mail zu verschicken.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Dual Core CPU mit 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 9800 GT oder ähnliche AMD-Karte
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Quad Core CPU, 2 GB RAM, Geforce GTX 260 oder ähnliche AMD-Karte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Die deutsche Fassung ist ungekürzt. Tod geht weniger brutal vor als Krieg im ersten **Darksiders**, trotzdem ist Blut zu sehen und in Kämpfen werden Gegner mit Finishing Moves gelyncht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten eine fast fertige PC-Version. Das Spiel stürzte einmal ab und gegen Ende mussten wir einen Kampf neu starten, weil ein Skript nicht korrekt ausgelöst wurde. Ansonsten lief das Spiel problemlos.

PRO UND CONTRA

- ➕ Cooler, markanter Held
- ➕ Flüssige, gut spielbare Kämpfe
- ➕ Motivierende Jagd nach Items
- ➕ Sinnvolle, kleine RPG-Elemente
- ➕ Toller, comichafter Grafikstil
- ➕ Faire Rätsel in den Dungeons
- ➕ Gute Sprecher
- ➕ Viele Secrets und Verstecke
- ➕ Dichte Atmosphäre
- ➕ Mehr als 20 Stunden Spielspaß
- ➖ Story bietet kaum Spannung
- ➖ Etwas unbefriedigendes Finale
- ➖ Leveldesign mit einigen Längen
- ➖ Mäßige Maus/Tastatur-Steuerung
- ➖ Insgesamt lieblose PC-Umsetzung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **85**

Der Teilchenbeschleuniger im Kanton Genf in der Schweiz spielt eine große Rolle in **Geheimakte 3**. Im Forschungsinstitut CERN rätseln Sie mit Nina und Max (links).

Geheimakte 3



Von: Marc Brehme

Im dritten Teil der deutschen Adventure-Serie droht einmal mehr der Weltuntergang.

Für Nina Kalenko und Max Gruber sollen nach zwei Serienteilen in **Geheimakte 3** nun endlich die Hochzeitsglocken läuten. Die Vorbereitungen laufen bereits auf Hochtouren und in wenigen Tagen soll es so weit sein. Nach dem spielbaren Intro im Alexandrien des Jahres 48 vor Christus wechselt das Spiel in die Gegenwart und bewaffnete Männer stürmen das Schlafzimmer des verlobten Paares und nehmen Max als angeblichen Terroristen mit.

Auf der Suche nach ihm rätseln Sie sich nun – hauptsächlich mit Nina am Mauszeiger – durch abwechslungsreiche Locations wie beispielsweise eine Ausgrabungsstätte in der Türkei, die Gefängnisinsel Alcatraz im kalifornischen San Francisco, die Forschungseinrichtung CERN in der Schweiz oder das Florenz der Renaissance, wo Sie auf Leonardo da Vinci treffen.

Beim Herumschnüffeln in dessen Werkstatt finden Sie heraus, dass dieser eine Entdeckung des altertümlichen Gelehrten Archimedes über die Zahl Pi versteckt, damit sie nicht in falsche Hände gerät. Ja, genau, gemeint ist der 16. Buchstabe des griechischen Alphabets und diese ellenlange mathematische Konstante (3,14159 …), mit der man den Umfang eines Kreises berechnen kann.

Diese Zeitreisen sind Traumsequenzen, in denen Sie Nina in anderen Zeitepochen steuern. So müssen Sie etwa in Florenz jemanden aus dem Gefängnis befreien und ihn dann verfolgen. Allerdings verlieren Sie ohne geeignete Maßnahmen nach jedem Schauplatzwechsel die Spur des flotten Ausbrechers.

Dann wird die Zeit mehrfach zurückgespult, sodass Sie die soeben neu gewonnenen Erkenntnisse nun einsetzen können, um alle Abschnitte nacheinander zu meistern. Eine nette Idee, allerdings wird die Spielfreude an dieser Stelle aufgrund der repetitiven Aktionen etwas getrübt. Ansonsten schafft es das Adventure



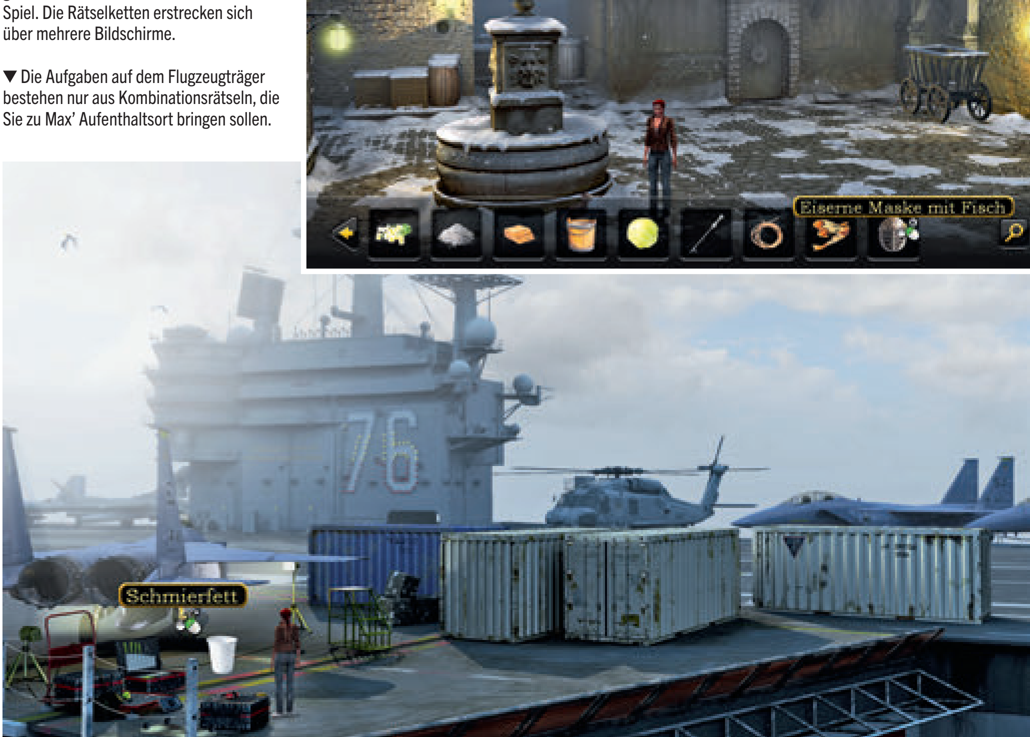
In der Türkei versucht Nina, Max' Kollegen Emre zu befreien, der in der Ausgrabungsstätte am Nabelberg eingeschlossen ist. Bevor Sie mit dem Bagger zur Rettung schreiten, müssen Sie Emre zunächst lokalisieren.



Der Spielverlauf ist abwechslungsreich. Neben Kombinationsrätseln gibt es kleine Puzzle-Minispiele (jeweils zwei Schwierigkeitsgrade) oder diesen Kampf zwischen zwei Robotern als Rundenstrategie-Partie.

▶ Der Abschnitt in Florenz ist einer der grafisch am liebevollsten inszenierten im Spiel. Die Rätselketten erstrecken sich über mehrere Bildschirme.

▼ Die Aufgaben auf dem Flugzeugträger bestehen nur aus Kombinationsrätseln, die Sie zu Max' Aufenthaltsort bringen sollen.



aber, einen kontinuierlichen Spannungsbogen aufzubauen.

Geheimakte 3 gibt sich gewohnt dynamisch und lockert das Spielgeschehen häufig mit gerenderten Zwischensequenzen auf. So gibt es Verfolgungsjagden mit dem Auto oder Nina schwingt sich wie Tarzan an einer Kette über einen Abgrund – etwas Action als Kontrast zur genretypisch eher gemütlichen Rätselei ist immer garantiert.

Überhaupt geben sich die Entwickler gewohnt modern und technikaffin und schaffen erneut den Spagat, vergangene und moderne Zeiten sowohl durch die Story als auch durch clever verwobene Rätselketten miteinander zu verbinden. Dabei kommt auch der Humor nicht zu kurz. So stöbern die Helden in E-Mails, recherchieren im Internet Koordinaten mit der Suchmaschine Bingle, röntgen altertümliche Gemälde mit Hightech-Equipment, lesen QR-Codes mit dem Handy ein, witzeln über Schrottplatz-TV-Dokusoap **Die Ludolfs** oder merken an, dass Gegenstände, die im Müll liegen (in Adventures), immer wichtig sind. Es gibt viele Stellen in **Geheimakte 3**, die Sie schmunzeln lassen. Klasse!

Die Zahl der spielbaren Charaktere klingt mit fünf recht viel. Allerdings steuert man gefühlte 85 Prozent der Spielzeit Nina und nur der Rest verteilt sich auf Max und die anderen drei Nebencharaktere. So umfasst die „Steuerung" von Emre ganze vier Mausklicks – im gesamten Spiel wohlgemerkt. Grundsätzlich finden wir es natürlich toll, nicht immer nur die gleiche Figur umherzuscheuchen, hier wäre allerdings mehr drin gewesen. Wehmütig gedenken wir des Serienstarts mit **Geheimakte Tunguska**, in dem sich etwa die Rätsel im russischen Militärkrankenhaus nur durch häufige Interaktion von Nina und Max lösen ließen. Aber das ist Meckern auf hohem Niveau. Und ein lautstarker Wunsch für ein **Geheimakte 4**! ❑



Wer sind die mysteriösen Kuttenträger, die immer wieder auftauchen und Nina in ihren Träumen verfolgen? In Träumen, die eine postapokalyptische Welt zeigen, die sogar als Rätselschauplatz dient.

MEINE MEINUNG |

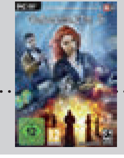
Marc Brehme



„Gewohnt hohe Qualität in Rätseln und Design."

Animation Arts liefert mit **Geheimakte 3** wieder ein tolles Adventure ab, das durch Rätseldesign und Abwechslung glänzt. Sogar die Minispiele, die der Hersteller selbst lieber als „Aufgaben" bezeichnet, fügen sich gut ein. Dramaturgie und Inszenierung sind ebenfalls sehr gut gelungen. Und die Achievements und vier versprochenen Enden? Ohne zu viel verraten zu wollen: Sie sind eine nette Zugabe, aber nicht wirklich ein Grund, das Spiel erneut in Angriff zu nehmen. Das ist aber eher ein Problem des Genres an sich. Rätselfreunden können wir **Geheimakte 3** definitiv empfehlen. Für Adventure-Profis könnte es allerdings etwas zu leicht sein.

GEHEIMAKTE 3



Ca. € 40,-
31. August 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Animation Arts
Publisher: Deep Silver
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: ProtectDisk; DVD muss im Laufwerk liegen, keine Online-Aktivierung oder Kontenbindung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Grundsätzlich schicke Grafik mit gelungenen Effekten wie Rauch, Licht und Schatten. Dennoch merkt man der Engine ihr Alter mittlerweile an. Einige Schauplätze wie die Ausgrabungsstätte sind grafisch etwas trist ausgefallen und einige Animationen sind verbesserungswürdig.
Sound: Tolle Sprachausgabe sowie stimmungsvolle Musik und Geräusche
Steuerung: Eingängige Point&Click-Steuerung mit Maus und Tastatur, Hotspotanzeige, Hilfefunktion und intelligentem Mauszeiger

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

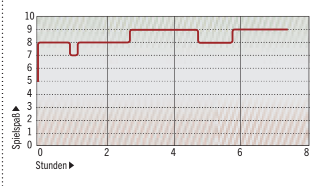
Minimum (Herstellerangaben): Pentium 4 mit 2 GHz o. ä. , 512 MB RAM, DirectX-9-Grafikkarte mit 512 MB RAM, Win XP/Vista/7/8, Maus
Empfehlenswert: CPU mit 2,4 GHz, Grafikkarte mit 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Story ist erwachsen, es werden Menschen entführt und mit Waffen bedroht. Es gibt wenige Gewaltdarstellungen. So setzt Nina etwa Soldaten mit Elektroschocks außer Gefecht, jedoch erfolgt die Darstellung der Situation nicht explizit.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: v1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 7:36



Das Spiel lief technisch tadellos. Es traten keine Abstürze oder Bugs auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende Geschichte, die Fiktion und historische Begebenheiten gelungen vermischt
- ➕ Cineastische Präsentation
- ➕ Tolle Vertonung
- ➕ Gelungenes Rätseldesign
- ➕ Fünf Charaktere spielbar …
- ➖ … die allerdings nur einmal interagieren, um Rätsel zu lösen
- ➖ Teils hölzerne bzw. unfertig wirkende Animationen
- ➖ Lippensynchronizität und Gesichteranimation verbesserungswürdig

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **85**

Von: Felix Schütz

Double Fine mixt einen lockeren Mech-Shooter mit Tower Defense. Eine gute Idee!


Gegner schießen Sie entweder selbst ab oder Sie platzieren Abwehrtürme an wichtigen Positionen.


Typisch Tower Defense: Die Tube-Kreaturen marschieren auf fest definierten Bahnen in Richtung Spielerbasis.



Zwischen Einsätzen rüsten Sie Ihren Mech mit neuen Waffen und Extras aus.

Iron Brigade

Heutzutage ersäuft der Markt förmlich in Tower-Defense-Spielen, der Strom an neuen Titeln reißt nicht ab. Warum sollte er auch, solange es Studios gibt, die aus dem durchgekauten Konzept noch etwas Frisches zaubern? **Iron Brigade**, das schon letztes Jahr für Xbox 360 erschien, ist so ein Fall: Entwickler Double Fine (**Psychonauts**, **Stacking**) vermischt das Tower-Defense-Prinzip mit einem Mech-Shooter und leichten RPG-Elementen. Schlicht, aber gut!

Iron Brigade schildert einen schrägen alternativen Geschichtsverlauf nach dem Ersten Weltkrieg. Ein irrer Wissenschaftler bedroht die Bevölkerung mit seinen blau schimmernden „Tubes“, das sind elektronische Monster, die man als Spieler natürlich aufhalten muss. Dazu bedient man einen „Trench“-Roboter, einen bis an die Zähne bewaffneten Schützengraben auf zwei Beinen. Mit diesem behäbigen Mech müssen Sie auf insgesamt 20 Karten den Vormarsch der feindlichen Truppen stoppen. Dazu ballern Sie entweder einfach alles über den Haufen oder aber Sie errichten Abwehrtürme an taktisch wertvollen Positionen. Da **Iron Brigade** als Koop-Spiel konzipiert wurde, tun sich Einzelspieler manchmal schwer, die Missionen mit dem bestmöglichen Ergebnis zu meistern und die Truppenmassen abzuwehren. Wer online in einer Gruppe spielt, dürfte daher etwas mehr Spaß mit **Iron Brigade** haben.

Zwischen den Missionen dürfen Sie Ihren Mech umrüsten, Sie tauschen etwa Maschinengewehre gegen Granatwerfer aus oder ersetzen Mörsertürme durch Reparaturkräne. Die Wahl der Waffen hängt davon ab, welche Gegnertypen Sie im nächsten Einsatz erwarten und welche Items Sie im gut gefüllten Shop erworben haben. Geld und neue Ausrüstung gibt's zudem für geschaffte Einsätze – darumt lohnt es sich, bestimmte Karten mehrmals zu spielen.

Die PC-Version von **Iron Brigade** umfasst auch das Add-on **Rise of the Martian Bear** – das ist prima, denn so steigt die Gesamtspielzeit auf faire zehn Stunden. Grafisch ist das Spiel kaum hübscher als die Konsolen-Version, aber zumindest wurde die Steuerung recht gut für Maus und Tastatur angepasst. Lediglich bei der Umsetzung der Menüs hätte sich Double Fine mehr Mühe geben sollen, die Bedienung fällt hier etwas umständlich aus. ❑

MEINE MEINUNG |

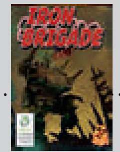
Felix Schütz



„Schönes Koop-Erlebnis ohne echte Highlights“

Iron Brigade macht mir großen Spaß, zumindest wenn ich nicht alleine unterwegs bin, sondern die Missionen mit anderen Spielern bestreite. Dann motiviert mich die Action, das Item-Sammeln, das Mech-Aufrüsten. Schade nur, dass die Story so unmotiviert vor sich hin plätschert und der unterhaltsame Spielablauf kaum Highlights bietet. Sobald der Abspann durchläuft, bin ich zwar voll zufrieden, nehme aber keine nennenswerten Erinnerungen mit.

IRON BRIGADE



Ca. € 11,-
13. August 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Double Fine
Publisher: Microsoft
Sprache: Englische Sprachausgabe, deutsche Untertitel
Kopierschutz: **Iron Brigade** muss über Steam und Games for Windows Live aktiviert werden. Zum Spielen müssen Sie sich bei Games for Windows Live einloggen, über dieses System findet auch die Spielersuche statt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Unspektakuläre Levels und Monster, aber die Waffeneffekte und Explosionen sehen sehr gut aus.
Sound: Kaum Musikuntermalung und solide englische Sprecher
Steuerung: In den Missionen ist die Steuerung gelungen. Die Upgrade-Menüs sind aber nur umständlich per Maus zu bedienen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 20 Missionen. Drei Ränge (Gold-, Silber- und Bronze-Medaillen) erhöhen den Wiederspielwert.
Zahl der Spieler: 1-4 (kooperativ)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

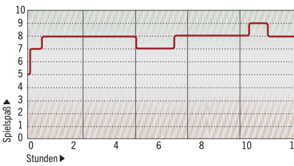
Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo 2 GHz/Athlon 64 2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 8800/Radeon HD 3850
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Core 2 Duo 2,2 GHz/Athlon 64 2,2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 200/Radeon HD 4500

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
In dem Spiel schießen Sie auf blaue roboterähnliche Monster. Es gibt weder Blut noch Gewaltdarstellung.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam Releaseversion
Spielzeit (Std.:Min.): 11:00



Das Spiel lief problemlos, allerdings fanden sich zum Release kaum Mitspieler über Games for Windows Live.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gute Mischung: launige Mech-Action mit Tower Defense
- ➕ Viele Waffen, Upgrades und Türme
- ➕ Das Add-on **Rise of the Martian Bear** ist im Preis bereits enthalten.
- ➕ Spaßiger Koop-Modus
- ➖ Mäßiges Balancing für Solo-Spieler
- ➖ Schwache Story, dünner Humor
- ➖ Spielverlauf ohne Highlights

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**

Von: Marc Brehme

Zwei Monate nach der Konsolenfassung toben Sie nun auch auf dem PC durch den Open-World-Kracher.

Prototype 2

Dieser Finishing-Move gegen einen Mutant zeigt deutlich: **Prototype 2** ist Action für Erwachsene.

2009 prügelten sich Spieler weltweit mit dem von einem Virus infizierten und so mit Superkräften ausgestatteten Helden Alex Mercer durch eine offene Spielwelt. Weltweit? Nicht ganz. In Deutschland war der Titel aufgrund seiner expliziten Gewaltdarstellung indiziert und somit nicht erhältlich. Drei Jahre später dürfen nun auch deutsche Spieler die Klauen Ihrer Spielfigur ausfahren, meterhoch springen und sogar Panzer mit bloßen Händen durch die Gegend schleudern, um gegen das Blacklight-Virus zu kämpfen.

In Prototype 2 kämpfen Sie als James Heller gegen ein Virus, das bereits ausgelöscht schien und New York nun in ein Kriegsgebiet verwandelt hat. Wieder schiebt man Alex Mercer die Schuld in die Schuhe. Mercer erweist sich in Prototype 2 nach wie vor als sehr lebendig und infiziert nun auch Heller, der sich daraufhin ebenfalls gigantischer Stärke erfreut und von Mercer überzeugt wird, gegen den Konzern Gentek zu kämpfen, der das Virus entwickelt hat und weiter mit ihm experimentiert. Im Spiel nutzen Sie Hellers Superkräfte, die das Virus ihm verliehen hat. Ihre Spielfigur kann ihre Arme in mächtige Nahkampfwaffen wie riesige Klingen oder knochige Hämmer verwandeln, unglaubliche Distanzen mit einem Sprung überwinden und sprinten wie ein Goldmedaillen-Olympionike.

Dazu bewegen Sie sich frei durch das von Infizierten überrannte New York, in dem überall Nebenaufträge und Geheimnisse, etwa Blackboxes oder Mutantenbaue, verteilt sind. Sammelt Heller alle Blackboxes eines Bereichs oder klärt einen Mutantenbau, so bekommt er ein Mutations-Upgrade, mit dem er seine Fähigkeiten verbessern kann.

Die Kämpfe sind recht simpel. Sie nutzen Ihre Fähigkeiten und dreschen auf die Gegner ein. Lediglich bei etwas größeren Mutanten-Brocken kommt ein Hauch Taktik ins Spiel. Allerdings besteht auch diese lediglich aus dem richtigen Timing von Waffenwahl, Ausweichen und Angriff. Verlieren Sie Lebensenergie, füllen Sie diese durch das Absorbieren von Gegnern wieder auf. Dabei ergattern Sie nicht nur deren Energie, sondern auch deren Erinnerungen und Gestalt. Das treibt einerseits die Story voran und gibt Ihnen andererseits ein zweites Aussehen.

Hauen Sie zum Beispiel in Hellers Körper öffentlich auf die Kacke, greifen Sie Soldaten an oder wirbeln Autos oder Container durch die Gegend, stehen Sie schneller auf der Fahndungsliste, als Sie „Blacklight" rufen können. Suchen Sie sich dann am besten einen ruhigen Ort und nutzen Sie dort unbeobachtet die Fähigkeit von Heller, in die Gestalt des zuletzt absorbierten Opfers wechseln zu können. Für viele Missionen ist es notwendig, das Aussehen bestimmter Personen zu übernehmen, um dann in deren Gestalt etwa einen Handscanner zu benutzen und Zugang zu Gebäuden



Sogar Hubschrauber können Ihnen nichts anhaben. Was dieser Mutantenkollege hier vormacht, können Sie auch.



Vor allem in Nahaufnahmen wie dieser fällt die teilweise grobe Auflösung einiger Texturen auf.

MEINE MEINUNG | *Marc Brehme*

„Gelungene und spaßige Nonstop-Action mit Mängeln bei KI und Grafik"

Prototype 2 ist auch in der PC-Version ein unterhaltsames, furioses und actionreiches Open-World-Spiel. Es macht Spaß, mit Heller in Spider-Man-Manier durch Manhattan zu flitzen, zu fliegen und zu hüpfen, um im Wolverine-Style in der Stadt aufzuräumen. Die Story ist interessant, aber auch etwas vorhersehbar. Clevere KI-Gegner sowie mehr Abwechslung hätten dem Spiel gutgetan. Vor allem die Nebenmissionen gleichen sich zu sehr, als dass sie durchgehend motivieren würden. Das übernimmt dann eher die Jagd nach allen Fähigkeiten, Mutationen und Steam-Achievements. Insgesamt ist **Prototype 2** ein gelungener Titel, den vor allem Actionfans nicht links liegen lassen sollten.



Durch seine Superkräfte kann Heller problemlos sogar solche Lkws durch die Gegend werfen.

SCHNITTBERICHT

Trotz der USK-Freigabe ab 18 Jahren ist Prototype 2 leicht gekürzt.

Um die Altersfreigabe zu erreichen, wurde das Spiel in mehreren Bereichen verändert. So bekommen Sie in der USK-Version deutlich weniger Blut zu sehen als im ungekürzten Originalspiel. Es ist zwar weiterhin möglich, mit Ihren Superkräften Mutanten in ihre Einzelteile zu zerlegen, Passanten und Soldaten bleiben allerdings in einem Stück. Die Anpassungen aufgrund des Jugendschutzes fallen im Spielverlauf allerdings nicht negativ auf.

zu erhalten. Hier liegt auch eine Schwäche des Spiels. Viele der Missionen laufen nämlich genau so ab: einen Charakter mittels des Jagdpings ausfindig machen, ihn übernehmen und in seiner Gestalt beziehungsweise in der von immer hochrangigeren Personen weiter ins Gebäude eindringen.

Sie können Prototype 2 sowohl mit Tastatur als auch mit Gamepad steuern. Beide Steuerungsarten sind anständig umgesetzt und funktionieren sehr gut, wenngleich die Tastatursteuerung immer noch einen Tick hakeliger ist. Aber auch mit dem Gamepad hatten wir in hektischen Situationen Probleme, einen gepackten Gegner zu assimilieren. Stattdessen wurde er weggeschleudert und segnete dann das Zeitliche. Blöd, wenn Sie Ihre Gesundheit im Kampf gegen Gegnergruppen auffüllen müssen und alle Feinde so versehentlich – für Sie nutzlos – um die Ecke bringen, anstatt sie in Lebensenergie zu investieren. Erst recht, wenn Sie schon kurz vorm Exitus stehen und ein ganzer Trupp Soldaten um Sie herumsteht und angreift. So spülen Sie aufgrund dieser Steuerungsmacke manchmal faktisch Ihre eigenen Medi-Kits das Klo herunter – doof. Dann bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als auf die Dachterrassen zu flüchten und sich dort an ein paar unschuldigen Zivilisten „aufzutanken", die sich ihres Schicksals nicht einmal erwehren.

Das Spiel ist keine Grafikbombe, aber optisch geht es in Ordnung, allerdings fallen an manchen Stellen – vor allem in der Nahansicht – matschige Texturen an Charakteren, Häuserwänden, Gegnern oder der Umgebung auf. Und das, obwohl die PC-Version etwas besser aufgelöste Texturen zeigt als die Konsolenfassung. Auch die Weitsicht ist etwas höher als bei der Konsolenversion, dennoch nervt auch hier eine Art „Nebel", der die Sichtweite viel zu weit einschränkt, als es technisch notwendig wäre – gerade auf aktuellen PCs ärgerlich. Die Ladezeiten sind angenehm kurz und das Spiel ruckelt nicht. Während des Tests gab es keine Abstürze oder ähnliche technische Probleme – sehen wir von minimalen Grafikbugs ab, bei denen etwa die Füße des Helden etwas in Satteldächern von Gebäuden verschwinden. ❑

DAS RADNET – DER BONUSINHALTE-BAUKASTEN

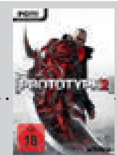
Spätestens nach dem Abspann sollten Sie sich den coolen Zusatzaufgaben im RADNET widmen.

Im RADNET-Spielbereich, den Sie über das Menü erreichen, finden Sie spezielle Bonus-Inhalte. Dazu zählen Punkte-Herausforderungen, Bonusvideos, weitere Mutationen für Heller oder Ingame-Events. Erfüllen Sie alle Aufgaben, warten diverse Belohnungen auf Sie. In dem Menü finden Sie auch die Liste der Achievements sowie eine Statistik über Ihr Spielverhalten.



In „Randale"-Missionen müssen Sie vor Ablauf der Zeit möglichst viele Mutanten und Soldaten plattmachen.

PROTOTYPE 2



Ca. € 40,-
27. Juli 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Radical Entertainment
Publisher: Activision Blizzard
Sprache: Englisch, deutsche Untertitel
Kopierschutz: Kontenbindung an Ihren Steam-Account. Mehrfach-Installation möglich, aber kein Weiterverkauf.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Solide, aber nicht überragend. Etliche matschige Texturen – gerade in der Nahansicht von NPCs, Gebäuden oder Fahrzeugen.
Sound: Knackig, es rumst und kracht an allen Ecken und Enden. Gute englische Sprecher, Deutsch gibt es nur über Untertitel.
Steuerung: Grundsätzlich eingängig und gut umgesetzt – sowohl mit Gamepad als auch mit Tastatur. Kleinere Defizite gibt es allerdings bei der Fahrzeugsteuerung und dem Anvisieren von Gegnern, vor allem in hektischen Massengefechten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

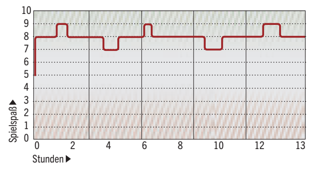
Minimum: Intel Core 2 Duo 2,6 GHz oder AMD Phenom X3 8750, 2 GB RAM, Win XP/Vista/7, Nvidia-Geforce-8800-GT-Serie mit 512 MB RAM oder Ati Radeon HD 4850 mit 512 MB RAM, DirectX 9.0c
Empfehlenswert: Intel Core 2 Quad 2,7 GHz, AMD Phenom II X4 3 GHz, 4 GB RAM, Win 7, Nvidia Geforce GTX 460 (1 GB)/Ati Radeon HD 5850 (1 GB)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Auch trotz Schnitten fließt noch immer viel Pixelblut und Körperteile (von Mutanten) fliegen umher.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 12:40
Der Test verlief problemlos. Es traten keine Abstürze oder Bugs auf.



PRO UND CONTRA

- Beständiges Actionfeuerwerk
- Knackiger Sound und gute Sprecher
- Fähigkeiten werden aufgelevelt
- Riesige offene Spielwelt
- Nebenmissionen ähneln sich stark
- Dürftige Gegner-KI
- Teils unübersichtliche Kämpfe
- Manchmal ungünstige Kameraperspektiven

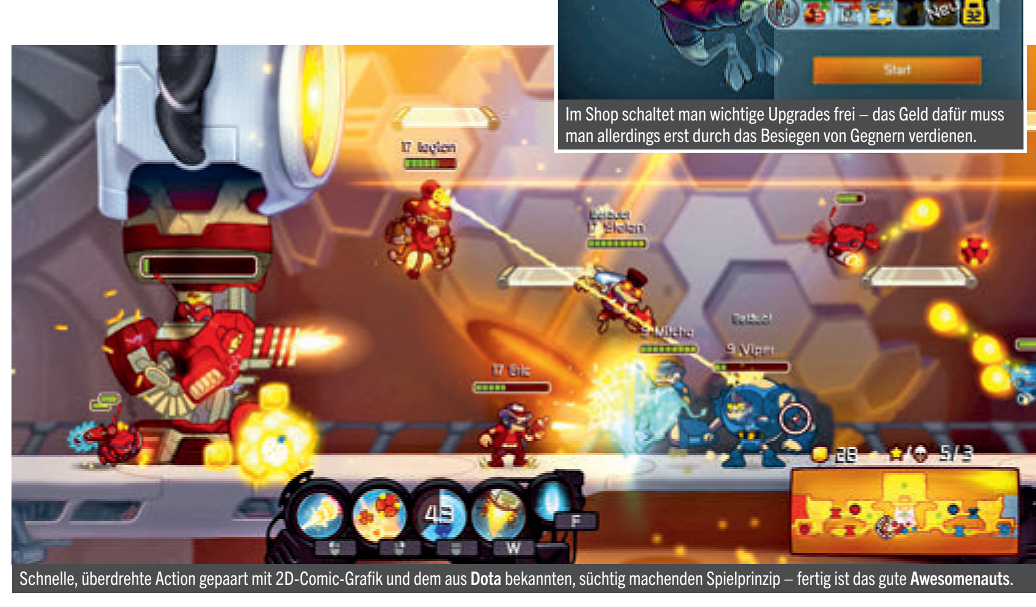
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**

Von: Felix Schütz

Schrill, witzig und einfach gut gemacht: Awesomenauts spielt sich wie ein kleines 2D-Dota.

Im Shop schaltet man wichtige Upgrades frei – das Geld dafür muss man allerdings erst durch das Besiegen von Gegnern verdienen.



Schnelle, überdrehte Action gepaart mit 2D-Comic-Grafik und dem aus **Dota** bekannten, süchtig machenden Spielprinzip – fertig ist das gute **Awesomenauts**.

Awesomenauts



Auf den ersten Blick kann man **Awesomenauts** nur schwer einordnen. Ist es ein Jump & Run? Ein Actionspiel? Oder ein Strategiespiel? Im Grunde ein bisschen von allem! Der Indie-Titel, der schon im Mai für Konsolen erschien, ist nämlich ein MOBA-Spiel, ähnlich **Dota** oder **League of Legends**. Der größte Unterschied: **Awesomenauts** wird aus der 2D-Seitenansicht gespielt, garniert mit Comic-Grafik und viel Humor.

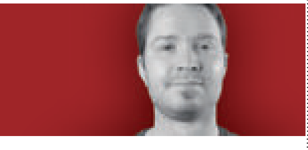
Jedes Match beginnt mit der üblichen Klassenwahl. Mit acht Helden ist das Angebot zwar überschaubar, aber wenigstens gut gemischt: Es gibt Assassinen, Tanks, Störer und so weiter – wie man es eben vom Genre gewohnt ist. In den Matches treten dann zwei dreiköpfige Teams gegeneinander an. Ziel jeder Partie ist es, die feindlichen Türme auf der Karte zu zerstören, um am Ende die gegnerische Basis zu erreichen. Dazu muss man nicht nur andere Helden abwehren, sondern sich auch mit KI-gesteuerten Einheiten herumschlagen, die automatisch in jeder Basis spawnen. Hüpfen, ballern, ausweichen – das geht dank der präzisen Steuerung locker von der Hand. Für besiegte Feinde verdient das Team Punkte, mit denen man Upgrades für die eigenen Helden kaufen kann. Das Angebot ist allerdings deutlich magerer als in anderen MOBA-Spielen, es gibt weder Rüstungen noch Tränke oder Bonuswaffen. Für Genre-Fans ist das sicher zu wenig – andererseits wäre mehr Komplexität vielleicht auf Kosten des rasanten Tempos gegangen.

Awesomenauts bietet hohen Wiederspielwert, schwächelt aber beim Umfang – acht Helden und drei Karten sind nicht viel. Immerhin: Eine weitere Klasse wird in Kürze nachgepatcht, das ist ein guter Anfang. Zudem feilen die Entwickler weiter am Balancing, denn das war bei Release zwar schon recht gut, aber eben noch nicht perfekt.

An der PC-Umsetzung gibt's nix zu meckern. Alle gängigen Auflösungen werden unterstützt, die Steuerung lässt sich frei konfigurieren und Lags traten in unserem Test überhaupt nicht auf. **Awesomenauts** läuft aber nicht nur schnell und stabil, das Spiel kommt auch ohne Lade- oder Wartezeiten aus. Dazu nutzen die Entwickler einen simplen Trick: Ein Match wird grundsätzlich sofort gestartet. Falls dann noch nicht genügend Spieler beisammen sind, werden die freien Plätze einfach mit Bots belegt, so kann man schon mal loslegen. Sobald sich dann weitere Spieler einloggen (was in der Regel binnen Sekunden geschieht), werden diese Bots ersetzt – und man hat ruck, zuck ein Spiel mit sechs Leuten am Laufen, ganz ohne nervige Wartezeit. ❑

MEINE MEINUNG |

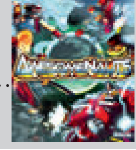
Felix Schütz



„Genau das Richtige für den Feierabend."

Dota in allen Ehren – aber ich kann's langsam nicht mehr sehen. Weil mir das Spielprinzip aber gefällt und ich schöne 2D-Hüpfer eh mag, ist **Awesomenauts** für mich ein Volltreffer: Die Action macht Spaß, das Tempo ist hoch und die saubere Technik erlaubt Spielen ohne Wartezeit. Klasse! Ich vermisse nur mehr Karten und Klassen – falls die nachgepatcht werden, bleibt **Awesomenauts** noch lange auf meiner Platte.

AWESOMENAUTS



Ca. € 10,-
1. August 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action/2D-Plattformer
Entwickler: Ronimo Games
Publisher: Ronimo Games
Sprache: Englische Sprecher, deutsche Texte
Kopierschutz: Das Spiel wird über Steam aktiviert.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Tadelloser, schöner 2D-Stil mit guten Effekten und coolem Design
Sound: Ausgelassene Techno-Musik und lustige englische Sprachsamples
Steuerung: Gute, frei konfigurierbare Steuerung per Maus und Tastatur oder Gamepad

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 8 Klassen, 3 Karten.
Zahl der Spieler: 3 Spieler pro Team. Splitscreen an einem PC möglich.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

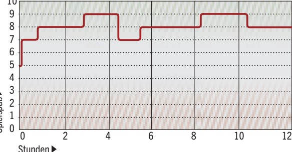
Minimum (Herstellerangaben): Dual Core CPU, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB Videospeicher
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Dual Core CPU, 2GB RAM, ATI- oder Nvidia-Grafikkarte mit 512 MB Videospeicher

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Gewalt ist comichaft, überzeichnet und kommt ohne Bluteffekte oder dergleichen aus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Releaseversion
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00



Keine Bugs, keine Verbindungsabbrüche – das Spiel lief völlig stabil.

PRO UND CONTRA

- ➕ Motivierender Mix aus **Dota**-Taktik, Jump & Run und Action
- ➕ Witzige, unterschiedliche Klassen
- ➕ Sehr schöner 2D-Grafikstil
- ➕ Gute, einfache Steuerung
- ➕ Praktisch keine Wartezeiten
- ➕ Technisch stabil und ausgereift
- ➕ Gelungener, schriller Humor
- ➕ Splitscreen-Modus für mehrere Spieler an einem PC
- ➕ Günstiger Preis (10 Euro)
- ➖ Auf Dauer wenig Abwechslung
- ➖ Nur 8 Klassen (wird bald erweitert)
- ➖ Nur 3 Maps
- ➖ Kleinere Balancing-Probleme
- ➖ Wenig freispielbare Upgrades

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

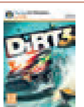
Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.

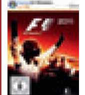


Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

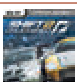
+ Colin McRae: Dirt 2 — Getestet in Ausgabe: 13/09
Arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden

Publisher:	Codemasters
Wertung:	87



F1 2011
Getestet in Ausgabe: 10/11
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker: Neben den offiziellen Daten der Saison 2011 und Regeländerungen wie DRS und KERS punktet **Formel 1 2011** mit fantastischer Fahrphysik und großartiger Grafik samt realistischem Wetterwechsel.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

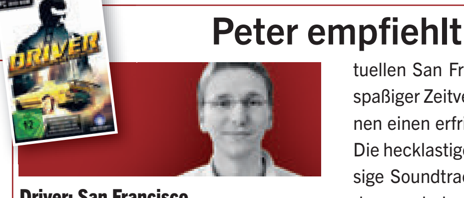
Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

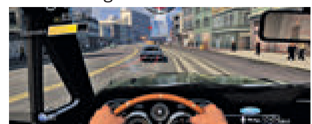
Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Peter empfiehlt



Driver: San Francisco
Getestet in Ausgabe: 11/11

Das Einzige, was mir am Neustart der **Driver**-Serie missfällt, ist Ubisofts nerviger Online-Kopierschutz. Ansonsten bin ich aber rundum zufrieden mit dieser gelungenen Mischung aus interaktivem Ganovenfilm und motivierendem Open-World-Rennspiel. In der Haut des saucoolen Protagonisten Tanner erlebe ich eine packende Geschichte, die sich um ein geniales neues Feature dreht: die Shift-Mechanik. Damit übernehme ich jeden beliebigen Autofahrer im virtuellen San Francisco – ein ungemein spaßiger Zeitvertreib, der vielen Missionen einen erfrischenden Twist verleiht. Die hecklastige Fahrphysik und der lässige Soundtrack werden nur noch von der wunderbar authentischen Cockpit-Perspektive übertroffen. Ein Rennspiel ganz nach meinem Geschmack, das mit Dutzenden Nebenmissionen viele Stunden lang unterhält!



Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil 3 der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90

+ Assassin's Creed: Revelations — Getestet in Ausgabe: 12/11
Befriedigender Abschluss der Geschichte um den italienischen Helden Ezio

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88

+ Assassin's Creed 2 — Getestet in Ausgabe: 04/10
Die Aufträge in Teil 2 sind deutlich abwechslungsreicher als im Seriendebüt

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88

+ Assassin's Creed Director's Cut — Getestet in Ausgabe: 05/08
Inklusive zusätzlicher Nebenmissionen für das Mittelalter-Meuchelspiel.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	83

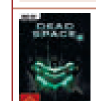


Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Spielen Sie erst den Vorgänger **Arkham Asylum.**

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space 2
Getestet in Ausgabe: 03/11
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt, auch im ordentlichen Koop-Modus!

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

+ Dead Space — Getestet auf: PCGames.de
Dichte Gruselatmosphäre und brutale Kämpfe gibt es auch im Vorgänger.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

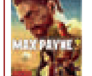


Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

+ GTA 4: Episodes from Liberty City — Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren

Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	90



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlen Sie sich wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

+ Max Payne 2 — Getestet in Ausgabe: 12/03
Legendäre Zeitlupenballereien mit Graphic-Novel-Story im Noir-Stil.

Publisher:	2K Games
Wertung:	90

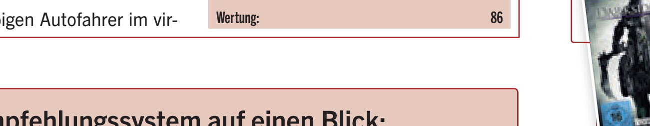


Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervigen Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Eidos
Wertung:	86

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.



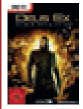
ENTSCHEIDUNG VERTAGT

Darksiders 2

Die Testversion von **Darksiders 2** erreichte zwar noch rechtzeitig vor der Heftabgabe die Redaktion. Allerdings wies die PC-Version des Action-Adventures in der vorliegenden Fassung noch einige ärgerliche Mängel auf. Unter anderem ist die Steuerung mit Maus und Tastatur zu hakelig, grobkörnige Schatten verunzieren die Landschaften und das auf den Konsolen verbreitete Tearing stört das Gesamtbild. Bis zuletzt war unklar, ob die Verkaufsversion des Spiels dieselben Fehler aufweist. Deshalb verschieben wir ausnahmsweise die Abstimmung über eine Aufnahme in den Einkaufsführer um einen Monat. Sollte die finale PC-Version technisch ausgereifter daherkommen, werden die Redakteure in Ausgabe 10/12 darüber diskutieren, ob **Darksiders 2** einen Platz in der Actionliste des Einkaufsführers verdient hat.

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet **Deus Ex** mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Diablo 3
Getestet in Ausgabe: 06/12
Ungemein motivierendes und abwechslungsreiches Schlachtfest mit Spitzendesign und tollen Klassen. Im Koop-Modus und den höheren Schwierigkeitsgraden ist lang anhaltender Spaß garantiert. Solospieler ärgern sich über den fehlenden Offline-Modus.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	91

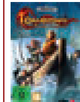
+ Diablo 2: Lord of Destruction — Getestet in Ausgabe: 08/01
Der ergraute Vorgänger inklusive Add-on ist auch heute noch gut spielbar.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90



Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich die **Game of the Year Edition** mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmen Sie Ihren Spielstand!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

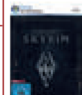
+ Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10
Actionreiche Fortsetzung der spannenden Science-Fiction-Geschichte.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



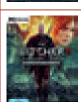
+ Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt Ihnen alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importieren Sie Ihren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	89

+ The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen.

Publisher:	Atari
Wertung:	87

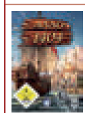


Two Worlds 2
Getestet in Ausgabe: 12/10
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Motivierende, verzweigte Quests und die Jagd nach mächtigeren Gegenständen machen so manchen Komfortmangel wett.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Topware
Wertung:	88

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

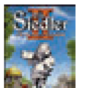


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

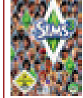
+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	82



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

The Elder Scrolls 5: Skyrim – Dawnguard

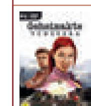
Im ersten DLC zu **Skyrim** kommen Vampir- und Werwolf-Fans auf ihre Kosten. Zwei neue Fraktionen gesellen sich zu den bereits vorhandenen Gilden, die Vampire und ihre Jäger, die Dämmerwacht. Das kostenpflichtige Mini-Add-on enthält zwar keine neuen Landstriche, dafür erforschen Sie die Festungen der beiden Fraktionen und besuchen eine düstere Unterwelt sowie eine Reihe von Dungeons. Ihre Fraktionswahl beeinflusst neben dem Story-Verlauf auch die Fähigkeiten und Ausrüstung, die Ihrem Charakter zur Verfügung stehen. Dämmerwacht-Rekruten bekommen eine Armbrust, die mehr Bums hat als der Bogen, aber langsamer nachlädt. Fällt Ihre Entscheidung auf das Haus der Vampire, verwandelt sich der Held auf Knopfdruck in seine dämonische Blutsaugerform. Nervig: Die hübsch animierte Verwandlung dauert stets ein paar Sekunden. Außerdem sind Sie dazu verdammt, Ihren Vampir aus der Schulterperspektive zu steuern. In Dungeons bleiben Sie so immer wieder an der Decke hängen. Eine Überarbeitung der Höhlen Himmelrands hätten wir begrüßt. Das Vampirdasein geht mit einer Reihe von neuen Fähigkeiten einher. Den entsprechenden Talentbaum mit nützlichen Skills wie dem telekinetischen Darth-Vader-Gedächtniswürgegriff bauen Sie durch das Aussaugen von Opfern aus. Wer im Hauptspiel zum Werwolf geworden ist, erhält ebenfalls zusätzliche Fertigkeiten. **Dawnguard** kostet knapp 20 Euro und bietet zehn Stunden Quest-Futter ohne Höhen und Tiefen. Somit ist der überteuerte DLC kein Muss für Besitzer des Hauptspiels, zumal die Erweiterung noch einige Bugs aufweist.



Vampirin Serana begleitet Sie durch die Story und hilft in Kämpfen aus, etwa gegen die neuen Gargoyles.

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



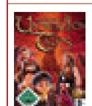
Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85



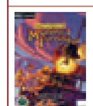
Harveys Neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten **Edna bricht aus** legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88

+ Monkey Island 2 Special Edition — Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991.

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen.

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.



Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

Left 4 Dead 2: Cold Stream

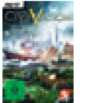


Im engen Flusslauf kommt Hektik auf, wenn ein Tank die Überlebenden angreift.

Nach einer Beta-Phase von über einem Jahr steht der dritte DLC zum Koop-Shooter **Left 4 Dead 2** endlich im Netz. Wie üblich erhalten Sie das Paket als kostenloses Update beim Spielstart über Valves Online-Plattform Steam. Die namensgebende neue Kampagne schickt Sie in der Rolle der bekannten vier Überlebenden durch ebenso viele Missionen. Diese verlaufen entlang eines vor sich hin plätschernden Flusses und nutzen viele Versatzstücke aus Hauptspiel und Vorgänger. Unter anderem laufen Sie des Nachts durch finstere Wälder, navigieren zwischen verlassenen Autos auf einer halb zerstörten Brücke und steigen in letzter Minute in einen rettenden Helikopter, bevor die allgegenwärtigen Zombies Sie und Ihre Mitstreiter zu Boden reißen. So glänzt die Kampagne zwar mit weniger Originalität und Liebe zum Detail als die ursprünglichen Karten, hält die Spieler dafür aber mit endlosen Horden mächtiger Bossmonster wie Smoker und Jockey auf Trab. Außerdem integriert **Cold Stream** endlich alle Maps des Vorgängers in **Left 4 Dead 2** und erlaubt bei Spielstart die freie Wahl der zuvor vorgegebenen Mutationen. Super!

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5

Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization 5: Gods and Kings Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

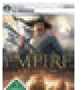
Publisher:	2K Games
Wertung:	89



Company of Heroes

Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90



Empire: Total War

Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

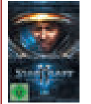
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



Ruse

Getestet in Ausgabe: 09/10
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspielermodus ein Quell der Schadenfreude!

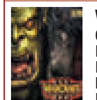
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)



Starcraft 2: Wings of Liberty

Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



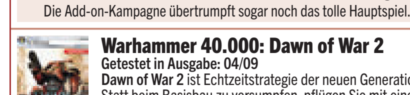
Warcraft 3: Reign of Chaos

Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

+ Warcraft 3: The Frozen Throne Getestet in Ausgabe: 08/03
Die Add-on-Kampagne übertrumpft sogar noch das tolle Hauptspiel.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2

Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91

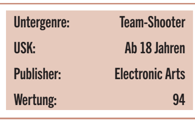
Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 3

Getestet in Ausgabe: 12/11
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.



Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Call of Duty: Modern Warfare 3

Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

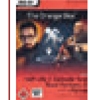
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2

Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2

Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Payday: The Heist – Wolfpack

Knapp 10 Euro, halb so viel wie das Hauptspiel, kostet der erste DLC zum Koop-Shooter. Hauptbestandteil sind zwei neue krumme Dinger, bei denen Sie als Gangster Hundertschaften KI-gesteuerter Gesetzeshützer unter die Erde befördern. Während die Karte „Counterfeit“ in einem kalifornischen Vorort spielt, wo Ihr Viererteam in die unterirdischen Tresore zweier eher langweilig designter Häuser einbricht, überzeugt „Undercover“ mit mehr Ideenreichtum. In einem mehrstöckigen Mietshaus behalten Sie die Anmarschrouten der Polizei über Treppen und Fenster im Auge, während Sie einen korrupten Steuerbeamten aus seinem durch die Decke gefallenen Auto befreien. Drei neue Waffen (AK-47, Stryk-Pistole und Granatwerfer) sowie ein automatischer Mini-Geschützturm erleichtern Ihr Vorankommen sowohl in den neuen als auch den alten Missionen. Vorbildlich: Käufer des DLCs dürfen auch solche Spieler in eine Partie einladen, die das Kartenpaket nicht besitzen. Für den aktuellen Preis ist **Wolfpack** dennoch nicht empfehlenswert.

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 12

Getestet in Ausgabe: 10/11
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl zeichnen die Fußballsimulation aus. Und das endlich auch auf dem PC in zeitgemäßer Grafik.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Fußball Manager 12

Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um alle sportlichen und finanziellen Belange Ihres Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12

Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlen Sie sich während der realistischen Partien, als säßen Sie selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobern Sie mit Ihrem Spieler die NBA oder werfen Körbe in der Rolle von Altstars.

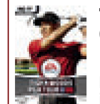
Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2012: Pro Evolution Soccer

Getestet in Ausgabe: 10/11
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, clevere KI-Fußballer und die gelungene Off-the-Ball-Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei Präsentation und Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	88



Tiger Woods PGA Tour 08

Getestet in Ausgabe: –
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	–



Virtua Tennis 2009

Getestet in Ausgabe: –
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	–

Einordnung in Ego-Shooter (Mehrspieler)

Team Fortress 2: Mann vs. Machine

Valve hat seinem Free2Play-Shooter ein umfangreiches, komplett kostenloses Update spendiert. Der Patch erweitert das Spiel um einen Koop-Modus namens Mann vs. Machine. Darin verbünden sich bis zu sechs Spieler gegen Horden ulkiger Roboter. Ähnlich wie in einem Tower-Defense-Spiel marschieren die Maschinenfeinde in mehreren Runden auf vorgegebenen Routen durch die Levels zum Hauptquartier der Spieler. Dort versuchen sie, eine Bombe detonieren zu lassen, welche die Basis zerstört. Das bewirkt einen Neustart der aktuellen Runde.

Knifflig: Stirbt der Träger, schnappt sich sein Kumpane hinter ihm den Sprengkörper und trägt ihn weiter. Die Spieler haben derweil keine Möglichkeit, die Position der Bombe zu beeinflussen. Ergo ist Teamplay gefragt, um die Robotermassen möglichst schnell zu beseitigen. Mit jeder neuen Runde strömen aber stärkere Feinde in Richtung Basis, die sich grob an den neun Klassen von **Team Fortress 2** orientieren. Riesige Scouts prügeln mit dicken Baseballschlägern auf Sie ein und Roboterspione tarnen sich als Mitspieler und erledigen die getäuschten Kameraden hinterrücks. Außerdem rollen besonders widerstandsfähige Panzer an, die eine zusätzliche Bombe transportieren. Sogenannte Sentry Busters stapfen zudem in Richtung der vom Ingenieur aufgestellten Geschütztürme und jagen sie in die Luft.

Besiegte Gegner hinterlassen Moneten, mit denen Sie zwischen den Runden temporäre Upgrades für Ihre Klasse erwerben. Drei Koop-Karten stehen bereit, jede bietet drei Spielvarianten, die sich hauptsächlich im Schwierigkeitsgrad unterscheiden. Im optionalen Made-Man-Modus verdienen sich Spieler durch erfolgreich abgeschlossene Karten kosmetische Verbesserungen für ihren Charakter. Dafür sind aber Tickets nötig, die jeweils 74 Cent kosten. Bei Redaktionsschluss machte die Matchmaking-Funktion noch Probleme – suchen Sie am besten über den Serverbrowser nach Koop-Gefechten!


Der Koop-Modus überzeugt mit seinem hektisch-spaßigen Spielprinzip und einer motivierenden Upgrade-Mechanik.

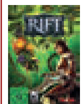
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



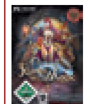
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **DHdRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



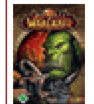
Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



Runes of Magic
Getestet in Ausgabe: 06/09
Runes of Magic ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Frogster
Wertung:	80



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte **Star Wars**-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannenden Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießen" sich selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

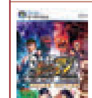
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

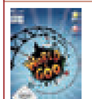
Rayman Origins
Getestet in Ausgabe: 04/12
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule, filmreif animiert in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Launiger Koop-Modus für vier Spieler inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



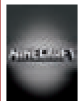
Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die **Arcade Edition** erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

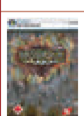


Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind Ihnen nur durch Ihre eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Sie bauen Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellen Werkzeuge her und verleihen Ihrer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--

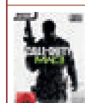
Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Spielen Sie unbedingt die ebenso packenden Vorgänger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	91

Call of Duty: Modern Warfare 2 — Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen mit einigen moralisch fragwürdigen Szenen

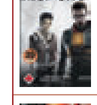
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Call of Duty: Modern Warfare — Getestet in Ausgabe: 01/08
Für seine Zeit revolutionärer Militär-Shooter, der auch heute noch mitreißt

Publisher:	Activision
Wertung:	92

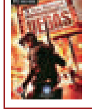
Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)



Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87


Die geilste Zeit
unseres Lebens!
X-Diaries
love, sun & fun
AB 10. SEPTEMBER
MO-FR 18:00
RTL II
it's fun.
Noch schärfer bei RTL II HD!
rtl2.de



Free2Play-Spiele im Trend:

Nachfolger mit Seele oder Geldmacherei?

Von: Peter Bathge

Angelockt vom Mammon springen immer mehr Serien auf den F2P-Zug auf.

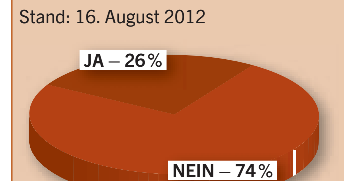
Eine Messe ist oft ein Gradmesser: Was sind die Trends in einer Industrie, was erwartet den Kunden in den nächsten Jahren? Sollten die Prognosen der Gamescom zutreffen, steht uns ein Umbruch in der Spielebranche bevor: Immer mehr etablierte PC-Serien folgen dem Free2Play-Konzept, Publisher wie Ubisoft und Electronic Arts investieren immer größere Summen in Spiele für den Massenmarkt, die weder einen schnellen PC noch großes Geschick erfordern. Ein paar Mal klicken und schon sieht der Spieler erste Erfolge. Das ist Massenware für das Casual-Publikum, beworben über Facebook, angepasst für den schnellen Spielehappen zwischendurch. Keine Serie ist sicher. Der ersten Generation mit **Need for Speed: World**, **Die Siedler Online**, **Lord of Ultima** oder **Battlefield Play4Free** folgen jetzt unter anderem die vermeintlich kostenlosen Browser- und Client-Versoftungen von **Anno** und **Command & Conquer** (siehe Seite 52).

Das Problem: Zwischen „kostenlos“ und „Free2Play“ besteht ein Unterschied. Zwar werben die Hersteller solcher Spiele stets mit dem Versprechen, dass damit Gratisunterhaltung auf Wochen und Monate möglich sei. Doch was sie gerne vergessen, zu erwähnen: Diese Zeitspanne ist mit repetitiven Abläufen gefüllt, zu denen jene Spieler verdammt sind, die keinen Cent ausgeben wollen. Denn nur so haben sie eine Chance auf die oft für den Spielspaß unabdinglichen Features, die ihre zahlenden Kumpane per Überweisung ordern.

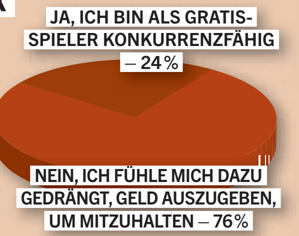
Das passt alteingesessenen Spielefans nicht. Die wollen einmal für ein Spiel zahlen und danach nie wieder. Free2Play-Spiele folgen einem anderen Geschäftsmodell, hier berappt der Kunde viele kleine Beiträge über einen langen Zeitraum. Weil das Spielprinzip ihn dazu verführt, weil die Geldbeträge niedrig sind und die Hemmschwelle noch niedriger. Die Hersteller verstehen sich als Dienstleister, bieten einen Service an; ihre Produkte sind jahrelang im Betastatus. Ihre Kunden, die Gelegenheitsspieler, stört das nicht. Sie zahlen und verzeihen dem Spiel viele Fehler. Es ist ja kostenlos. ❑

DAS DENKEN DIE LESER

Quelle: Umfrage auf PCGames.de
Stand: 16. August 2012



Finden Sie, dass Free2Play-Spiele mit Serienhintergrund das Spielprinzip der Reihe akkurat wiedergeben?



Sind Sie der Meinung, dass der Einsatz von echtem Geld in Free2Play-Spielen keine spielerischen Vorteile bringt?

Blue Bytes neue Browserspiele: Anno, Heroes, Silent Hunter

In der Düsseldorfer Deutschlandzentrale von Publisher Ubisoft und Partner Blue Byte bekamen wir Anfang August erstmals deren jüngste Free2Play-Versoftungen zu sehen. Auffällig dabei: Die einst simplen Browserspiele werden spielerisch und technisch immer ausgefeilter, die Entwicklerteams immer größer. Der Markt boomt.

ANNO ONLINE

„**Anno** bleibt **Anno**." Dieser Satz ist das Mantra von **Anno**-Co-Entwickler Blue Byte, das die Mitglieder des Studios bei jeder Ankündigung eines neuen Teils der Aufbau-Strategie-Serie vor sich hin murmeln. Bei der Präsentation des Browserspiels **Anno Online** ertönte es seltsamerweise kein einziges Mal. Dabei erinnert die Free2Play-Umsetzung sofort an das große Vorbild: Optik und Spielprinzip hat Blue Byte fast 1:1 aus **Anno 1404** übernommen. Auch im Browser erschließen Sie im Mittelalter eine Insel nach der anderen, zimmern Häuser für die Anwohner, errichten Produktionsbetriebe und stillen die Bedürfnisse der Bevölkerung. Denn nur zufriedene Untertanen erklimmen nach und nach die vier Zivilisationsstufen, was neue Bauoptionen und höhere Steuereinnahmen garantiert. Produzent Christopher Schmitz betont dann auch: „**Anno Online** ist vergleichbar mit den bisherigen **Annos** und nicht in irgendeiner Art und Weise begrenzt. Es ist nicht abgespeckt oder eine Casual-Version." Dennoch gibt es Unterschiede zu **Anno 1404**: Schiffe lenken Sie nicht mehr selbst, es genügt ein Knopfdruck und der Kahn macht sich auf die Suche nach einem neuen Eiland für eine zweite Siedlung. Je nach der Art des Schiffes finden Sie Inseln mit anderen Bedingungen. Orient-Landstriche fehlen aber zumindest vorerst; eventuell liefert Blue Byte diese später nach, genauso wie ein Kampfsystem. Friedliches Zusammenspiel steht an erster Stelle, entsprechend stark konzentriert sich Blue Byte auf die sozialen Aspekte wie Chat und Freundesliste. Tom Bolton, einer der Spieldesigner, beruhigt aber: „Wenn ein Spieler total unsozial und allein spielen möchte, erreicht er die gleichen Ziele wie jene Spieler, die zusammenarbeiten, nur viel langsamer. Eine Alternative ist dann, dafür zu bezahlen." Apropos: Neben Schmuckobjekten für die Siedlung plant Blue Byte, die Rechte für die Erschließung weiterer Inseln und einige spezielle Schiffstypen exklusiv im Item-Shop anzubieten. Die dafür nötigen Rubine lassen sich angeblich aber auch verdienen, ohne Geld lockerzumachen. Stattdessen bezahlen Sie mit Ihrer Freizeit.

TERMIN: 4. Quartal 2012
WEBSEITE: http://de.anno-online.com



Die Fruchtbarkeiten einer Insel beeinflussen Sie wie gehabt mit Gegenständen, die Sie in Ihr Kontor laden. Im Unterschied zu **Anno 1404** erstehen Sie die jetzt aber auch gegen bares Geld.

Mit Online-Freunden treiben Sie Handel zu günstigen Konditionen und tauschen wichtige Upgrade-Gegenstände. Außerdem beschleunigen Freunde den Bau von Metropolen beträchlich.

Eine derart gut ausgebaute Siedlung mit dem Kaiserdom als Monument in der Mitte ist das Ergebnis mehrerer Monate Spielzeit.

MIGHT & MAGIC: HEROES ONLINE

Bei der Browserspiel-Umsetzung der unverwüstlichen Mischung aus Rollenspiel und Runden-Taktik haben die Entwickler eine entscheidende Änderung vorgenommen: Die Erforschung der Übersichtskarte, auf der Sie Ressourcen einsammeln und Monster treffen, läuft in Echtzeit ab! Verständlich, denn in **Heroes Online** tummeln sich mehrere Dutzend Spieler in den Oberweltgebieten. Aber keine Sorge: Andere Helden schnappen Ihnen nicht die Rohstoffe vor der Nase weg; die Abschnitte sind instanziert. Außerdem tauchen Gegnergruppen nach einiger Zeit wieder auf und lassen sich erneut besiegen. Dazu wechselt das Spiel auf einen Kampfbildschirm, in dem die eigenen Truppen und die des Gegners abwechselnd zum Zug kommen. Auch Bosskämpfe gegen besonders zähe Riesenmonster gibt es. Unterstützung erhalten Sie bei diesen Auseinandersetzungen von vermutlich bis zu drei Freunden. Wie genau der Koop-Modus funktioniert, tüfteln die Entwickler aber noch aus: Schickt jeder Spieler eine eigene Armee ins Feld? Oder teilen sich die Verbündeten die Kontrolle über eine Streitmacht? Fürs Erste sind lediglich Menschen und Engel der Zuflucht sowie die Totenbeschwörer als spielbare Fraktionen enthalten. Auf der Gegenseite tauchen aber alle bekannten Völker auf; auch **Heroes Online** ist in der **Might & Magic**-Welt Ashan angesiedelt. Die Handlung spielt zeitlich nach der Prequel-Geschichte aus **Heroes 6** und vor den Ereignissen von **Heroes 5**. Blue Bytes Pläne für **Heroes Online** sind ambitioniert. „Wir machen ein Triple-A-Spiel im Browser, nicht weniger!", sagt Doru Apreotesei, der Oberaufseher für alle kreativen Entscheidungen zum Spiel. Sein Kommentar zur obligatorischen Bezahlsystem-Frage: „Wir wollen vermeiden, dass Gratis-Spielern Teile des Spiels verschlossen sind oder sie merklich langsamer vorankommen als ihre Freunde, die Geld ausgeben." Wartezeiten im Spiel, die sich durch das Zahlen einer Gebühr verkürzen lassen, haben wir aber schon entdeckt: Wenn ein Spieler neue Einheiten auf der Karte rekrutiert, dauert es mehere Minuten, bis diese sein Heer verstärken. Eines hat **Heroes Online** jedoch seinem Vetter **Heroes 6** voraus. Apreotesei: „Ja, es gibt einen Stadtbildschirm!"

TERMIN: 4. Quartal 2012
WEBSEITE: http://de.mm-heroesonline.com



Helden greifen lediglich mit Zaubersprüchen in den Kampf ein. Durch Stufenaufstiege lernen sie zusätzliche Magieformeln.

MEHR MIGHT & MAGIC GEFÄLLIG?

Seit zwei Jahren läuft das Browserspiel **Heroes Kingdoms** (http://mightandmagicheroeskingdoms.ubi.com/de). Darin errichten Sie eine Fantasy-Siedlung in monatelanger Kleinarbeit. In Kämpfen bestimmen Sie lediglich die Aufstellung, den Rest übernimmt der Computer. Mit **Raiders** entwickelt Ubisoft zudem ein Online-Rollenspiel mit Hack&Slay-Mechanik (www.mmraiders.com). Und schließlich läuft derzeit der Betatest für das Online-Kartenspiel **Duel of Champions** (www.duelofchampions.com). Alle Spiele setzen auf das Free2Play-System.

INTERVIEW MIT CHRISTOPHER SCHMITZ UND BASTIAN WENDZINSKI

„Reine Offline-Spiele wird es in fünf Jahren nicht mehr geben!“

PC Games: Entwickelt Blue Byte in Zukunft nur noch Free2Play-Spiele?
Schmitz: „Wir haben drei Säulen der Entwicklung: HD-Spiele wie **Anno** oder **Die Siedler**, Konsolenspiele und Browserspiele. In Zukunft werden wir uns aber sehr stark in Richtung Online- und Social-Features bewegen. Ich glaube, dass das typische Einzelspieler-Spiel, das es in einer Box zu kaufen gibt, immer mehr verschwinden wird. Reine Offline-Spiele spielen in fünf Jahren keine Rolle mehr. Benedikt Grindl [verantwortlich für den Live-Betrieb der Browserspiele bei Blue Byte, Anm. d. Red.] sagt immer: Wenn seine Kinder groß sind, werden sie das Wort ‚offline‘ gar nicht mehr kennen. Das wird sich für sie wie ‚kaputt‘ anhören. Tonbandkasseten kennt heutzutage auch kein junger Mensch mehr. Das wird mit Offline-Spielen genauso sein, da sind wir uns sicher.“
PC Games: Das wäre unserer Meinung nach sehr schade.
Schmitz: „Onlinespiele müssen ja nicht zwangsläufig Multiplayer-Spiele sein. Es können auch Solospiele sein, die irgendeinen Vorteil bieten, weil du online bist, und seien es auch nur Cloud-Speicherstände. Oder du kaufst ein Singleplayer-Spiel nicht, sondern zahlst nur für die Spielzeit. Das fände ich sehr fair.“

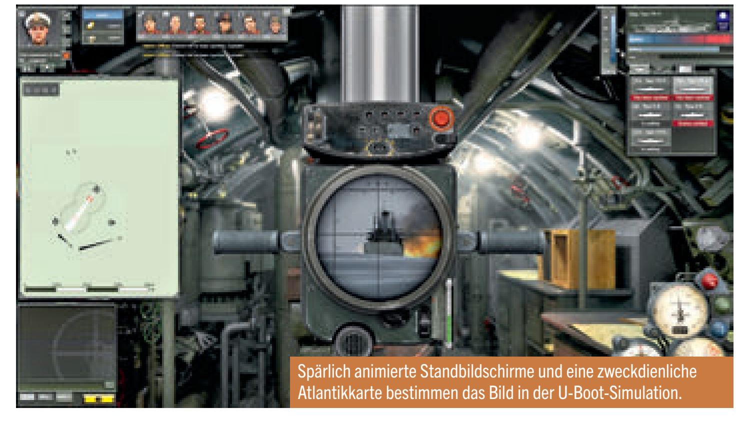
Christopher Schmitz ist Produzent bei Blue Byte.

PC Games: Wie viele Spieler zahlen für Free2Play?
Schmitz: „Es ist nur ein ganz kleiner Prozentsatz, so etwa im unteren zweistelligen Bereich. Das ist aber bei traditionellen Retail-Spielen genauso, wegen der Raubkopierer. Diese Spieler zahlen dann aber teilweise mehr, als sie für ein normales Spiel ausgeben würden.“
PC Games: Die Spielkonzepte sind ja auch darauf ausgelegt, den Spieler zum Zahlen zu bringen.
Schmitz: „Natürlich machen wir so ein Spiel, um damit Geld zu verdienen, aber es ist ein sehr faires Bezahlsystem. Wir haben keine Bereiche des Spiels ausgespart. Es gibt ja Free2Play-Titel, die bestimmte Spielmodi nicht zulassen – so etwas machen wir nicht.“
Wendzinski: „Es ist wichtig, den Spieler durch sogenannte Retainment-Mechaniken immer wieder zurück ins Spiel zu holen, weil irgendetwas passiert oder eine vorher angefangene Aktion erfolgreich beendet ist. Das ist von Anfang an im Design enthalten. Die Spiele sind so angelegt, dass man sie nicht in einem Rutsch durchspielt.“

PC Games: Werden jetzt die ganzen großen Serien als Free2Play-Spiel zu Grabe getragen?
Schmitz: „Nein, Free2Play ist kein Markengrab. Einer der wichtigsten Punkte bei Ubisoft ist die Markenentwicklung, die Wertsteigerung der Marken. Wenn wir etwas tun würden, was die Marke beschädigt, dann würden wir ausgestopft, vom CEO persönlich.“


Bastian Wendzinski ist ebenfalls Produzent bei Blue Byte und für **Silent Hunter Online** verantwortlich.

SILENT HUNTER ONLINE


Spärlich animierte Standbildschirme und eine zweckdienliche Atlantikkarte bestimmen das Bild in der U-Boot-Simulation.

Erstmals in der Serie kommandieren Sie mehrere U-Boote gleichzeitig. Dabei wählen Sie aus 11 deutschen Schiffstypen. Missionen lösen Sie auf Wunsch im Koop-Modus mit bis zu drei Freunden. Die Aufträge sind Teil einer serverweiten Kampagne, die zwischen 1939 und 1945 spielt. Je nachdem, wie erfolgreich die Spieler sind, ändert sich dynamisch die Präsenz feindlicher Schiffe in einzelnen Sektoren. Als Kapitän untersteht Ihnen eine Reihe von Offizieren, die im Level aufsteigen und Boni besitzen. Im Item-Shop verpflichten Sie besonders fähige Untergebene und verkürzen gegen Geld Wartezeiten, etwa bei der Reparatur Ihres Kahns in der Heimatbasis. „Außerdem gibt es die Möglichkeit der Instant Action“, erklärt Produzent Bastian Wendzinski. „Wenn der Spieler einen Kurs zur nächsten Mission plant, dann weiß er, dass es beispielsweise acht Stunden dauert, bis das U-Boot da ist. Aber wer direkt kämpfen möchte, der kann Time-Compression-Punkte nutzen.“ Mit denen überspringen Sie die Fahrtdauer – gegen Geld, versteht sich. Kollege Christopher Schmitz ergänzt: „Wir haben noch andere Ideen [für den Item-Shop], zum Beispiel das Anfordern eines Luftschlags gegen Geld oder Punkte. Oder das Rufen eines Versorgungsschiffs, das einen direkt vor Ort mit Torpedos ausstattet.“

TERMIN: 4. Quartal 2012
WEBSEITE: http://de.silenthunteronline.com/

DIE KOMMEN AUCH NOCH!

Derzeit läuft die Beta von **Jagged Alliance Online** (http://jaggedalliance.gamigo.com/de) – wir haben es gespielt und attestieren ihm trotz mieser KI eine starke Ähnlichkeit zum Original. Der Item-Shop bietet Goldbarren und Treibstoff an; damit erwerben Sie schneller gute Ausrüstung für Ihre Söldner und spielen länger am Stück. Weil Sie an manche Waffen nur mit Gold kommen, haben zahlende Spieler im PvP-Modus klare Vorteile. Auch der Betatest zu **Ghost Recon Online** (http://ghost-recon.ubi.com/ghost-recon-online) ist gestartet: Das Spiel erinnert an den Mehrspielermodus aus **Ghost Recon: Future Soldier** und macht Laune. Wer will, kauft Waffen mit harter Währung – zu teils unverschämten Preisen (40 Euro für ein Gewehr!). Allerdings verdienen Sie auch virtuelle Credits, mit denen Sie Knarren und Verbrauchsgüter wie Granaten bezahlen. EAs **Ultima Forever: Quest for the Avatar** (www.ultimaforever.com) hat kaum noch etwas mit der **Ultima**-Reihe zu tun, sondern setzt auf actionreiche Kämpfe mit einer riesigen Oberwelt und Koop-Dungeons für vier Spieler.



Diese Serien haben schon Free2Play-Ableger!

Der Free2Play-Wahn ist kein neues Phänomen: Bereits in der Vergangenheit haben mehrere Hersteller Online-Adaptionen ihrer großen Marken veröffentlicht, die vordergründig kostenlos sind. Wir haben vier der bekanntesten Spiele ausgewählt und wollten wissen: Wie viel von der ursprünglichen Serie steckt in der Free2Play-Verwurstung?

AGE OF EMPIRES ONLINE

Mit dem umstrittenen Bezahlsystem des Echtzeit-Strategiespiels hat Publisher Microsoft viele Sympathien der **AoE**-Fans verspielt. Denn der Hersteller bat die Spieler zu Beginn kräftig zur Kasse, etwa für den Premium-Status ihrer Zivilisation. Nur so erhielten sie wichtige Extras wie Berater, Händler und mächtige Ausrüstungsgegenstände. Selbst der PvP-Modus war ausschließlich Premium-Kunden vorbehalten. Kostenpunkt: 20 Euro – pro Volk. Ende Juni hat Microsoft das Spiel komplett auf Free2Play umgestellt: Neuerdings kosten alle Premium-Features wie etwa zusätzliche Zivilisationen Imperiumspunkte, an die Sie auch ohne Geldeinsatz herankommen. Außerdem haben die Entwickler endlich am missratenen Balancing des Spiels gearbeitet. Ein anständiger Ersatz für das bislang ausbleibende **Age of Empires 4** ist das Spiel dennoch nicht, auch wenn es vom Comic-Look abgesehen viele bekannte Elemente der Offline-Originale aufgreift.

WEBSEITE: www.ageofempiresonline.com/de



Interessante Aufträge wie der Bau einer Pyramide sind selten. Meist wird gekämpft.

DIE SIEDLER ONLINE



Grafikstil und Gebäudeauswahl erinnern sofort an die ursprünglichen **Die Siedler**-Spiele.

Das erste Browserspiel von Blue Byte gehört zu den populärsten in Deutschland, auch weil es sich eng an die Vorlage hält. Anders als in **Die Siedler** sind Sie im Aufbaupart aber zumindest zu Beginn sehr eingeschränkt. Das Kampfsystem ist umständlich. Edelsteine kosten bares Geld und verkürzen zahlreiche Wartezeiten, etwa beim Bau oder der Rohstoffbeschaffung. Außerdem erwerben Sie nur damit unerschöpfliche Minen, die einen gewaltigen Vorteil darstellen. Immerhin ist die Preisgestaltung fair, für zwei Euro erhalten Sie 200 Edelsteine, mit denen Sie lange auskommen. Wer jeden Tag spielt, bekommt auch ohne Geldeinsatz bald messbare Fortschritte zu sehen. Für die nächsten Monate versprechen die Entwickler 250 neue Aufträge, ein Handelsfenster mit simpler Bedienung und eine Wirtschaftsübersicht, die auf einen Blick anzeigt, an welchen Rohstoffen es Ihrer Siedlung mangelt. Ein News-System weist die Spieler darüber hinaus auf Probleme hin und erlaubt Ihnen, mit einem Klick direkt darauf zu reagieren, zum Beispiel durch den Bau eines benötigten Gebäudes. Abgesehen vom mauen Wuselfaktor ist **Die Siedler Online** eine der besseren Free2Play-Umsetzungen einer bekannten und beliebten Spieleserie.

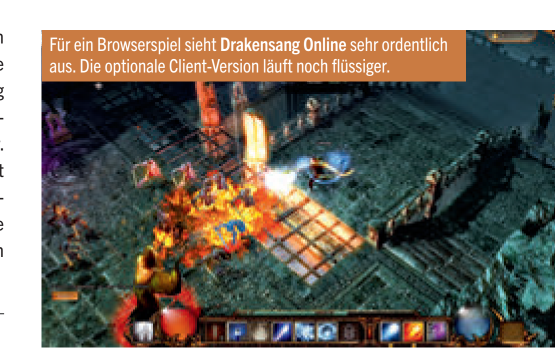
WEBSEITE: www.diesiedleronline.de

DRAKENSANG ONLINE

Bigpoints Action-Rollenspiel legte 2011 einen Katastrophenstart hin: Das Spiel besaß zum einen nur sehr wenige Inhalte, verlangte zum anderen aber selbst für Grundfunktionen den Einsatz harter Währung, etwa beim Skillsystem. Inzwischen haben die Entwickler nachgebessert: Statt fünf gibt es sieben Oberwelten, statt einer Handvoll Dungeons über 30 und statt zwei Klassen drei. Außerdem haben die kostenpflichtigen Skill-Essenzen an Bedeutung verloren. Bis Ihr Held den Maximallevel 40 erreicht, vergehen so Wochen, ohne dass Sie alle Umgebungen schon bald in- und auswendig kennen. Probleme finden sich beim Schwierigkeitsgrad der Dungeons, der für Solospieler zu hoch ist, und bei der automatischen Spielersuche im PvP-Modus, die teilweise unfaire Duelle einläutet. Mit Ihren Euros kaufen Sie die Spielwährung Andermant. Damit verkürzen Sie Wartezeiten und beleben Ihre Spielfigur nach dem Tod an Ort und Stelle wieder. Gratisspieler verdienen ebenfalls Andermant, das dauert aber lange. Bis dahin sind Sie vom simplen Totklick-Spielprinzip garantiert gelangweilt. Mit der Pen&Paper-Vorlage **Das Schwarze Auge** oder den **Drakensang**-Rollenspielen hat das sowieso nur noch ganz am Rande etwas zu tun.

WEBSEITE: www.drakensang.de

Für ein Browserspiel sieht **Drakensang Online** sehr ordentlich aus. Die optionale Client-Version läuft noch flüssiger.



SIMS SOCIAL/SIM CITY SOCIAL

Sollten sich andere Publisher bei den Free2Play-Umsetzungen ihrer großen Marken ein Beispiel an EA nehmen, sehen wir schwarz: Die beiden Facebook-Spiele haben nur noch ganz wenig mit der Mechanik ihrer Vorlagen zu tun. Stattdessen sind sie darauf ausgelegt, den Spieler zum Kauf virtueller Gegenstände zu animieren. Egal ob bessere Klamotten, Luxusgebäude oder die stets knappe Energie, welche die Anzahl Ihrer möglichen Aktionen pro Tag einschränkt: Alles kostet Knete. **Sim City Social** wirkt dabei einen Hauch fairer.

WEBSEITE (SIMS SOCIAL): www.facebook.com/thesimssocial
WEBSEITE (SIM CITY SOCIAL): www.facebook.com/simcitysocial



Egal ob Sie die eigene Traumwohnung einrichten oder eine Stadt aus dem Boden stampfen: Das Spielprinzip ist auf das Nötigste reduziert.



Samsung SyncMaster S27B970D

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 2.560x1.440 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 1.000:1 • Helligkeit: 285 cd/m²
- 1x DisplayPort, 1x HDMI 1.4 1x DVI-D (HDCP), 2x USB

V6LU1V

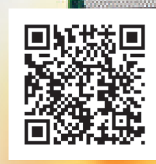


Patriot DIMM 8 GB DDR3-1866 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • PV38G186C9K
- Timing: 9-10-9-27 • XMP 1.3
- DIMM DDR3-1.866 (PC3-14.900)
- Kit: 2x 4 GB

IDIFPDJ7





Kingston HyperX DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • KHX1600C9D3X2K2/8GX • DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Timing: 9-9-9-27 • Kit: 2x 4 GB

IDIF77J8



Mushkin Chronos 2,5" SSD 240 GB

- Solid-State-Drive
- „MKNSSDCR240GB-ALT" • 240 GB Kapazität
- 560 MB/s lesen • 525 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281 • 90.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIMUB0T



Kingston HyperX 3K SSD

- Solid-State-Drive
- SH103S3/120G • 120 GB Kapazität
- 555 MB/s lesen • 510 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281 • 85.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHM2B07



Cooler Master Silent Pro MII

- Netzteil • 520 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 85% • 12x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 135-mm-Lüfter • EPS, ATX12V 2.3

TN5M55



Aerocool XPredator Evil Black Edition

- PC-Gehäuse
- Einbauschächte extern: 6x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5"
- 2x 230-mm-Lüfter • Front: 2x USB, Audio-I/O
- für Mainboards bis XL-ATX-Bauform

TQXRX1




Western Digital Elements 1 TB

- externe Festplatte • „WDBPCK0010BBK"
- 1.000 GB Kapazität • Micro-USB 3.0
- 2,5"-Bauform, extern

AAUWLA



Hitachi Deskstar 7K1000.C

- 500-GB-Festplatte
- „HDS721050CLA362" • 500 GB Kapazität
- für 24-Stunden-Dauerbetrieb freigegeben
- 16 MB Cache • 7.200 U/min
- 3,5"-Bauform • SATA 3Gb/s

A9BI51



Lian Li PC-A05FNB

- PC-Gehäuse
- Einbauschächte extern: 2x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 1x USB 2.0, 1x USB 3.0, 2x Audio • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXL2D



Sharkoon WPM600

- Netzteil mit 600 Watt Dauerleistung
- 12x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabelmanagement-System
- 140-mm-Lüfter • ATX 2.03, ATX12V 2.0, EPS

TN6S12



Sharkoon Drakonia Mouse

- optische Lasermaus • 5.000 dpi
- 11 frei belegbare Tasten • 30 G • Scrollrad
- Weight-Tuning-System (max. 30g)
- On-Board-Speicher für Nutzerprofile
- USB

NMZS56



Creative GigaWorks T20 Series II

- Lautsprecher in Studio Qualität
- Creative BasXPort™ für kräftige Bässe
- Frequenzumfang: 50 Hz - 20 kHz
- 2x 14 Watt (RMS) • 3,5 mm Klinke
- StereoChinch über Adapter

KVZCAA





◀ Spiele-Hardware in den frühen Neunzigern war – nun ja, zweckdienlich, aber beileibe kein Hingucker.

▶ Aktuelle Hardware ist geprägt von edlem, teils futuristischem Design.

Doom

Crysis 2

20 JAHRE PC GAMES: TEIL 4

Zeitzeuge Spiele-Hardware!

Von: Stefan Weiß/Robert Horn/Marc Brehme/Viktor Eippert/Peter Bathge/Daniel Möllendorf/Wolfgang Fischer/Felix Schütz

PC-Spieler nehmen seit über 20 Jahren an einer spannenden Technik-Evolution teil!

ZEITREISEPLAN

Schmökern Sie durch Anekdoten und Fakten aus 20 Jahren Hardware-Geschichte!

Erinnern Sie sich noch an die Hardwarekomponenten Ihres ersten PCs? Oder an die Tücken des oft zu geringen freien Arbeitsspeichers, wenn man ein Spiel unter MS-DOS starten wollte? Und unsere jüngsten Leser kennen 5,25-Zoll-Disketten sicher auch nur noch aus Erzählungen und müssen bei Prozessortakt-raten von 12 MHz wahrscheinlich nur mitleidig lächeln.

In unserem vierten Teil unserer Jubiläumsserie blicken wir auf 20 Jahre PC-Hardware zurück, die uns als Spieler beschäftigt hat. Schon bei der Recherche zu diesem zehnseitigen Special stellten wir fest, dass man zum Thema Spiele-Hardware ein ganzes Buch füllen könnte – hat man doch als PC-Spieler eine wahre Technik-Revolution und ste-te -Evolution miterlebt.

Auf jeweils einer Doppelseite widmen wir uns wichtigen Eckpunkten und Meilensteinen innerhalb eines mehrjährigen Abschnitts der Hardware-Geschichte für PC-Spieler, blicken zurück auf Anekdoten und kramen tief in der Technik-Kiste. Unser Dank geht dabei an unseren Hardware-Kollegen Daniel Möllendorf und an unseren Leser Martin Herrmann aus Berlin. Martin versorgte uns mit Museumsstücken seiner Sammlung (www.historycorner.de), um Hardware vergangener Tage zu zeigen. ❑

20 Jahre PC Games

DIE JUBILÄUMSSERIE

DIE REDAKTION IM HARDWARE-RAUSCH!



In knapp 30 Minuten blickt die Redaktion auf die Geschichte der Spiele-Hardware zurück. Voodoo-Karten, Joysticks, Kugelmäuse und sogar ein noch lauffähiger 486er-PC mit 66 MHz haben ihren wohlverdienten Auftritt und sorgen für das eine oder andere Schmunzeln über vergangene Hardware-Anekdoten.

Auf DVD

„Computer sind unbrauchbar. Sie können nur Fragen beantworten."

Pablo Picasso, Maler

Werbetrommelwirbel für Spiele-PCs!

Wer denkt, dass die Spielehardware der frühen Neunziger nur in hässlich-mausgrauer Optik daherkam, täuscht sich. So konnte man sich schon im Jahr 1993 für stolze 2.599 DM einen schrill designten T-Bird ins heimische Spieldomizil stellen. Für diesen Preis erhielt man einen Intel-PC, ausgestattet mit 486-SX-Prozessor (25 MHz), 50-MB-Festplatte, 14-Zoll-VGA-Monitor, Soundkarte, Boxen, MS-DOS 5.0 und Windows 3.1.

Coole Gehäuse-Designs und Spitzenhardware unter der Haube kennzeichnen heute Komplett-PC-Angebote, mit denen die Hersteller Spielerträume wahr werden lassen. Und damals wie heute gilt: Wer stets ganz vorne mitspielen will, muss das nötige Kleingeld mitbringen.

1993

2012

Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

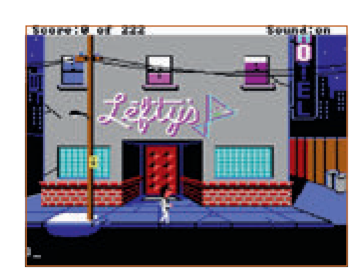
1.999,-

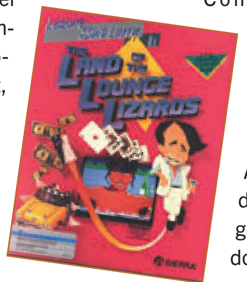
Petra Fröhlich blickt zurück

Der erste Hardware-Kontakt



Anno 1986 wurde die Anschaffung eines Familien-Computers ins Auge gefasst. Bei Fachsimpeleien im lokalen Vobis-Laden kristallisierten sich drei Angebote zu je 2.000 DM (rund 1.000 Euro) heraus: entweder ein Apple Mac, ein Amiga 2000 oder ein PC. Schicksalhafterweise entschieden wir uns für den PC – und da stand er dann zu Hause unter der Weihnachtstanne: ein Commodore PC-10 II mit 4,77 MHz, zwei 5,25"-Diskettenlaufwerken, MS-DOS 3.2, dazu ein 14-Zoll-Grün-Schwarz-Monitor. Anfangs habe ich vor allem Shareware-Spiele gezockt, darunter die Pacman-Variante **Digger**. Mein erstes selbst gekauftes Spiel hieß **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards**, ein schlüpfriges Comedy-Adventure rund um einen alternden Playboy im Polyester-Anzug, erdacht von Legende Al Lowe. Anweisungen wurden per Tastatureingabe erteilt: „open door", „make love", „use hammer". Wer besonders abstruse Befehle eintippte, wurde mit noch abstruseren Ergebnissen belohnt. An die beschwingte Titelmelodie, die „Sind Sie auch wirklich volljährig?"-Multiple-Choice-Abfrage zu Beginn und an einige Rätsel kann ich mich noch gut erinnern: Das Passwort für das Hinterzimmer einer Bar lautete beispielsweise „Ken sent me" – eine Anspielung auf Ken Williams, den Gründer des Spieleherstellers Sierra Online (u. a. **Space Quest**, **King's Quest**, **Half-Life**).





NACHRUF

DIE FLOPPY DISK

1969 bis 1997

In einer Zeit, als CD und DVD noch Zukunftsmusik waren, lag das ganze Glück für Computerspieler in einer magnetischen Datenscheibe, in Plastik eingehüllt.

Die Diskette, die mit einer Größe von 8 Zoll daherkam und nur des Lesens mächtig war, erblickte im Jahre 1969 das Licht der Welt. Ab 1972 konnte man sie auch beschreiben. In ihrer Blütezeit hatte die Diskette die schlanke Größe von 3,5 Zoll und als HD-Modell erlaubte sie uns Spielern, unglaubliche 1,44 MB an Daten zu speichern. Wenn wir der Spiellust frönen wollten, mussten wir uns oft als „Jockey" betätigen, bis endlich alle Daten auf die Festplatte geschaufelt waren. Für die PC Games diente die Diskette lange Jahre als Datenträger, um die Leser mit Spiele-Inhalten zu versorgen. Im Jahr 1997 gingen wir dazu über, uns endgültig von der Floppy Disk als Heftbeilage zu verabschieden.

Quadratisch, praktisch, gut – 3,5-Zoll-Disketten waren lange Zeit ein treuer Begleiter für uns PC-Spieler.

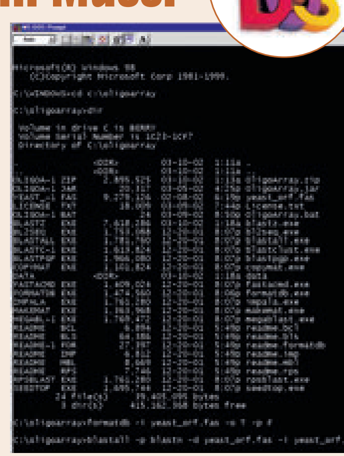
Die Pionierzeit: 1992 bis 1997

Der Siegeszug des PCs als Spieleplattform beginnt in den Neunzigerjahren. Vorher wurde der Computer als reines Arbeitstier mit wenig zusätzlichen Optionen angesehen – viele Leute hielten die teuren Maschinen mit ihren schweren Bildschirmen sogar für überflüssig. Mit Spielen wie **Doom** (1993) und **Dune 2** (1992) wuchs das Interesse am PC jedoch schlagartig. Die grafischen Möglichkeiten waren zu jener Zeit noch unbeachtet, stattdessen boomte der Verkauf von Soundkarten. Grafikbeschleuniger gab es noch nicht und 3D-Grafik war schlichtweg ein Exot.

In den Jahren 1992 bis 1997 tat sich viel: Mit Windows 95 kam ein beständiges, grafisch ansprechendes Betriebssystem auf den Markt, die CD-ROM löste sperrige Disketten ab, Festplatten (1 GB für 650 DM!) wurden erschwinglich, Virtual-Reality-Brillen floppten, eine Neuerung namens Internet machte langsam von sich reden. Eine aufregende Zeit! ❑

MS-DOS war ein Muss!

Das erste Betriebssystem, mit dem PC-Spieler sich auseinandersetzen mussten, war MS-DOS. Das Microsoft Disk Operating System kam Jahre vor dem ersten grafischen Windows-Betriebssystem auf den Markt und funktionierte – heute undenkbar – mit Kommandozeilen, die Nutzer eingaben, um etwa Spiele zu starten (wir erinnern uns an Befehle wie DIR, CHKDSK oder CD). In den späten Achtzigern und frühen Neunzigern kam man an MS-DOS nicht vorbei.



Der Trend zu gutem Sound

Der Beginn der Neunzigerjahre war vor allem vom Boom der Soundkarten geprägt. Computergrafik war zu dieser Zeit ein pixeliger Brei, Grafikbeschleunigung wurde erst ab 1996 spannend. Also konzentrierten sich die Hersteller darauf, den piepsigen PC-Speaker-Sound aus den klobigen Kisten zu verbannen. Wer damals hören wollte, brauchte eine Soundkarte wie den Sound Blaster 2.0, Audio Blaster 2.5 oder Adlib Gold 1000 mit Preisen zwischen 150 und 1.000 DM. Ausstattung wie Sampling-Rate und -Qualität, Midi-Klang oder Anschlüsse für Mikrofon oder CD-ROM waren wichtige Qualitätsmerkmale. Was heute jeder Onboard-Soundchip spielend hinbekommt, war damals eine teure Rettung vor dem fiepigen PC-Lautsprecher-Elend.



In den frühen Neunzigern mussten wir bei Tests noch mehrere Sound-Standards berücksichtigen.

Der interne PC-Lautsprecher bot nur übelstes Gepiepse beim Spielen.

> „Im Jahr 2000 sind die Prozessoren vielleicht hundert Mal schneller."
>
> Robert Sirotek, Erfinder von Wizardry

QUEST FOR GLORY – EGA

QUEST FOR GLORY – VGA

Von CGA zu EGA zu VGA

Spielegrafik am PC war nicht immer ein Optikfest in Full-HD-Auflösung (1.920 x 1.080 Punkte) mit 30 Fps und mehr. Angefangen hat die Büromaschine PC mit einfarbiger Darstellung – üblicherweise grüner Text auf schwarzem Hintergrund. Der erste echte Farbstandard CGA („Color Graphics Adapter") erlaubte 1981 bereits theoretisch 16 Farben bei 160 x 100 Bildpunkten; der normale Grafikmodus mit 320 x 200 Pixeln konnte nur vier Farben gleichzeitig zeigen – ein Textmodus mit einer Auflösung von 640 x 200 bei zwei Farben war ebenfalls vorhanden. In der EGA-Zeit („Extended Graphics Adapter") begannen Spiele auch, auf eine erkennbare, grafische Darstellung mit bis zu 16 Farben zu setzen. Erst der VGA-Standard („Video Graphics Array") brachte das, was auch heutzutage noch als echte Bewegtbildgrafik durchgehen könnte: Die bis zu 640 x 480 Pixel schaffte man zwar nur mit 16 Farben, aber findige Programmierer fanden über den sogenannten „Mode X" Mittel und Wege, bis zu 360 x 480 Pixel bei 256 Farben darzustellen – offiziell waren damit nur 320 x 200 möglich.

Der Siegeszug der CD-ROM

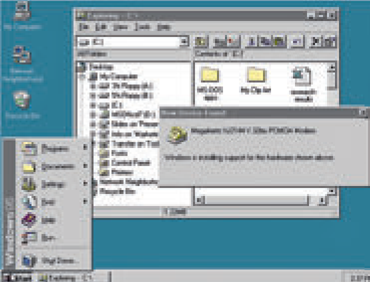


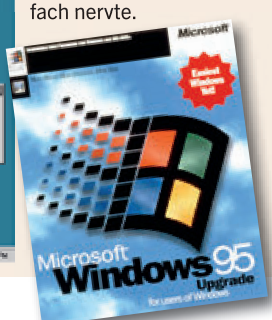
Während Spieler ihre Daten zu Beginn noch auf wabbeligen 5,25-Zoll-Disketten (ca. 160 KB Speicherplatz pro Seite) und später auf 3,5-Zoll-Disketten (1,44 MB Speicherplatz pro Seite) speicherten, revolutionierte die Einführung der CD-ROM Anfang der Neunziger die Branche. Eine CD fasste unglaubliche 650 MB Daten, was zu einem Boom sogenannter Multimedia-Spiele führte.

Das erste Spiel auf CD-ROM war **Sherlock Holmes: Consulting Detective**, den Verkauf von CD-Laufwerken für PCs kurbelte aber erst **Rebel Assault** so richtig an. Der enorme Speicherplatz einer CD-ROM ermöglichte eine erstaunliche Grafik, gerenderte Filmchen und mehr Spielinhalte.

Bluescreen-Alarm!

Microsofts Windows machte das Arbeiten am PC zum Kinderspiel. Denn wo vorher noch blanke MS-DOS-Textwüste herrschte, öffneten sich nun Fenster und Anwendungen mit einfachen Klicks. Windows 95 war zwar nicht das erste seiner Art, doch aus heutiger Sicht wohl eines der erfolgreichsten Betriebssysteme. Windows 95 läutete das Ende der 16-Bit-Ära ein und schickte MS-DOS in die zweite Reihe. Windows-95-kompatible Spiele gab es immer häufiger, allerdings kämpfte man sehr oft mit Abstürzen und lästigen Bluescreens, was einfach nervte.





Ein typisches System 1992:

Hardware-Komponenten
CPU: Intel 486, 66 MHz
Grafikkarte: Tseng ET 4000
Sound: General-MIDI-Modul
Disketten-Laufwerk: 3,5-Zoll-Floppy





Schau in die Röhre

Ein Monitor war Anfang der Neunziger alles andere als flach: Dicke, schwere Röhrenmonitore in den Größen von 14 bis 17 Zoll waren damals üblich. 19-Zoll- oder gar 22-Zoll-Röhrenmonitore konnten sich nur wenige Spieler leisten. Ein Qualitätsmerkmal für flimmerfreies Zocken war die Zeilenfrequenz beziehungsweise Bildwiederholrate.



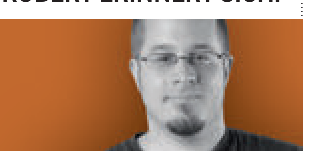
Datenträger

Um ein Spiel zu installieren, war ein Disketten-Laufwerk üblich, CD-Lesegeräte waren 1992 noch extrem teuer und daher sehr selten in üblichen Spiele-PCs. So wurde beispielsweise **Monkey Island 2** auf fünf Disketten geliefert. Doch nicht nur zur Installation von Spielen war das Floppy-Laufwerk nötig: So konfigurierten ambitionierte Gamer damals selber Boot-Disketten, um jedes Kilobyte des konventionellen Arbeitsspeichers freizuräumen, damit das gewünschte Spiel startete.

Innere Werte

Während heute selbst Arbeitsspeicher mit effektiv mehr als einem GHz taktet, waren vor rund 20 Jahren 66 MHz Prozessortakt bei den damals aktuellen 486er-CPUs bereits Luxus. Eine übliche Grafikkarte war die Tseng ET 4000. Hersteller wie Hercules warben damals mit der Bildwiederholrate, die eine „wahnwitzige" Auflösung von 1.280 x 1.024 erlaubte.

ROBERT ERINNERT SICH:



Vom Commodore 64 auf den Amiga zum PC: Anfang der Neunziger war eine spannende Zeit für mich. Ich weiß noch, wie neidisch ich auf den coolen 386er meines Nachbarn war und trotz wochenlanger Bettelei auf taube Elternohren stieß. „So etwas braucht man doch nicht", hieß es immer. Spiele kamen von Diskette, DOS-Eingaben beherrschten wir auswendig. Als Soundkarten aufkamen, lauschten wir gespannt mit großen Ohren der wie Engelsmusik klingenden Geräuschuntermalung bei Spielen. Wer einen Colani-PC besaß, war ein Held, und als wir **Rebel Assault** spielten, dachten wir, dass es nicht besser geht. Was waren wir naiv.

Die CPU-Revolution: Intel Pentium

Ein „Hochleistungsprozessor der Zukunft", so bezeichnete die PC Games anno 1993 den Intel-Pentium-Prozessor. Der Chip löste den bisher marktdominierenden 80486er-Prozessor ab und sorgte mit einer Taktung von 60 MHz für einen Geschwindigkeitsschub in Rechnern. Tatsächlich waren die CPUs sogar so schnell, dass sie sich verrechneten. Intel besserte hier zum Glück schnell mit fehlerfreien Prozessoren nach. Anspruchsvolle Spiele wie **Magic Carpet** von Bullfrog profitierten gewaltig von der Leistung der neuen Chips. Das Spiel erkannte bei der Installation, ob ein Pentium-Chip vorhanden ist, und sorgte dann für eine automatische Optimierung.



Technik-Rausch: 1998 bis 2001

Es ist die große Zeit der Hardware. Der PC – in dieser Zeit meistens mit Pentium 2 oder ähnlichen CPUs ausgestattet – wird als Spielemaschine immer ausgefeilter und leistungshungriger. Das Hardware-Wettrüsten entwickelt sich in steigendem Tempo und Begriffe wie Polygone, Texturen, Lightsourcing, Antialiasing etc. gehen PC-Spielern immer leichter über die Lippen.

Es ist die Zeit, in der Spiele kaum noch direkt von der CD gespielt werden können, sondern zunehmend größere Installationen verlangen. Festplattenplatz ist zwar noch begrenzt, doch der Zugang zum Internet wird erschwinglicher und Flatrates ebnen den Weg zu Datentauschdiensten wie Napster. Nun machen sich auch digitale Fotos und Videos auf den damals verhältnismäßig kleinen Festplatten breit, die für diese Datenflut nicht ausgelegt sind. CD-Brenner gibt es kaum und auch noch keine Speichererweiterung durch externe Festplatten. ❑

Das Zeitalter der Grafikkarten

Die Leistungsspanne bei Rechnern wird in diesen Jahren immer größer. Die Folge: Spiele müssen einerseits auf schwachen Systemen laufen, andererseits aber auch Top-Hardware ausreizen. Dies wird mit umfangreichen Grafikeinstellungen erreicht – Beispiele dafür sind etwa **Half-Life**, **Unreal**, **Drakan** oder **Forsaken**. Hardware-Hersteller wie Matrox, ATI und Diamond werfen immer neue Grafikchips auf den Markt. Die 3D-Grafik mit Zusatzgrafikkarten erlebt ihre Blütezeit. Nach dem Erfolg der Voodoo 1 (Diamond Monster 3D) wird bald die Voodoo 2 die erste Wahl für Spieler – sie kombiniert beste Kompatibilität mit starker Leistung. Der SLI-Betrieb von zwei Karten ermöglicht selbst bei extrem hardwarehungrigen Spiele wie **Unreal** hohe Auflösungen, max. jedoch auch nur 1.024 x 768. Nach der Voodoo 2 treten Kombikarten – etwa mit dem Riva-TNT-Chipsatz – ihren Siegeszug an. Dass deren Polygongrafik schöner und vor allem schneller ist sowie farbiges Licht, gefilterte Texturen, Transparenzen und Partikeleffekte hervorbringt, sorgt für den großen Wandel. 1998 erscheinen einige der letzten großen 2D-Kultspiele wie **Commandos**, **Starcraft oder Populous 3**.

3DFX VOODOO 5 6000

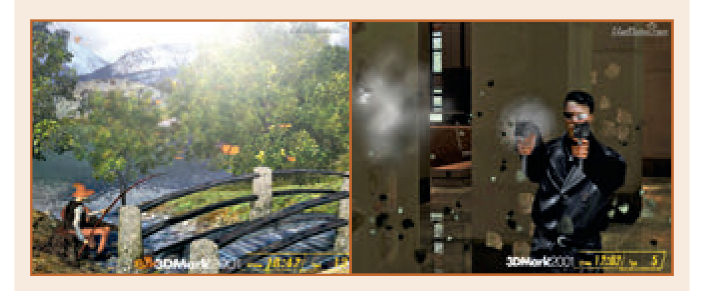
3DFX MONSTER DIAMOND 3D

NVIDIA GEFORCE 2 GTS

RIVA-TNT2-CHIPSATZ

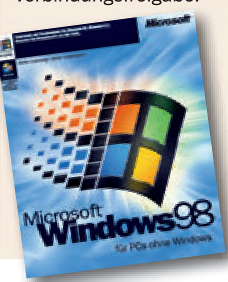
Messbare PC-Leistung

Immer schneller auf den Markt drängende neue CPUs und Grafikkarten förderten das Leistungswettrüsten am PC. Die vielen verschiedenen Hersteller machten es immer schwieriger, PC-Systeme miteinander zu vergleichen. Abhilfe schaffte das Benchmarkprogramm **3DMark**, das ab 1998 in selbstablaufenden Demos die Frameraten des PCs misst und einen Leistungswert berechnet.



Windows 98

Das Microsoft-Betriebssystem erschien 1998 in Deutschland. Es basierte noch immer auf MS-DOS und war ein 16/32-Bit-Mischsystem. Die neue WDM-Treiberarchitektur brachte bessere USB- und AGP-Unterstützung und erstmals auch Multi-Monitor-Betrieb. Ein Jahr später folgte die Second Edition (SE), unter anderem mit DirectX 6.1, dem Internet Explorer 5 und einer Internetverbindungsfreigabe.



Trend: Joysticks & Co

Der PC als Spaßmaschine – so sah die schöne neue Welt für Computerspieler Anfang des neuen Jahrtausends aus. Peripheriegeräte wie Joysticks, Joypads und Lenkräder schossen wie Unkraut aus dem Boden. Es schien, als bräuchte jedes Spiel seine eigene Eingabemöglichkeit, der Hardware-Teil der PC Games platzte aus allen Nähten ob der unzähligen Plastikzubehör-Tests. Heutzutage nutzen die meisten Spieler nur noch Joypads, spezielle Fliegersticks sind, ebenso wie klobige Lenkrad-Konstruktionen, nahezu ausgestorben. Damals aber gehörten die verschiedenen Eingabegeräte zum guten Ton.



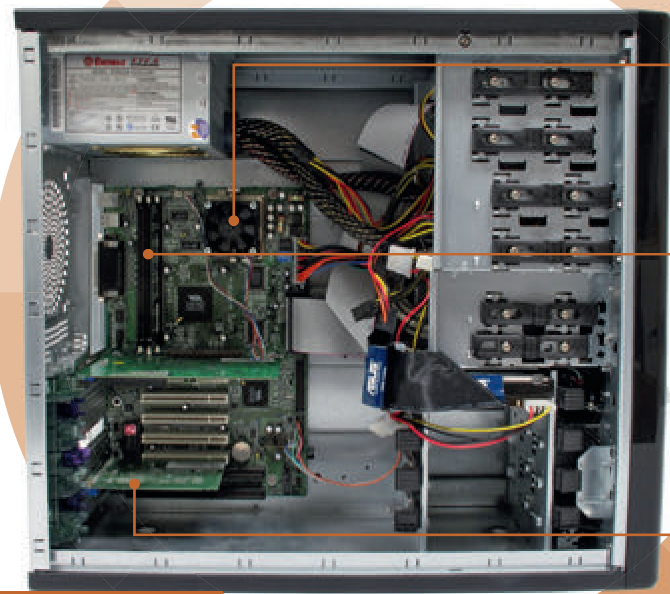
Neuheit Internet

Heute eine Selbstverständlichkeit, war das weltweite Netzwerk, das Millionen PCs miteinander verbindet, in den Neunzigern noch brandneu. Die User verbanden sich noch über analoge Modems mit dem Datennetz, anfangs zu horrenden Minutenpreisen. 1998 kamen die ersten Flatrates auf, die das Surfen zum Festpreis ermöglichten. Damit begann auch die Online-Verbreitung von Bildern und Musik sowie ersten Online-Spielen.



> „Die Zukunft liegt in der massiven Mehrspieler-Vernetzung im Internet."
>
> PC Games in einem Internet-Special 2/2000

Ein typischer Rechner von 2000



Hardware-Komponenten
CPU: Pentium II, 300 MHz
Grafik: Riva 128, 3dfx Voodoo II
Sound: Soundblaster PCI128
Opt. Laufwerk: CD-ROM-Laufwerk

Hertzschlag

PCs dieser Zeit waren meist mit einem Pentium 2 ausgestattet, der zwischen 233 und 450 MHz taktete. Intel führte mit dieser CPU nicht nur auch eine leistungsreduzierte Variante (Celeron) für das Niedrigpreissegment, sondern auch neue Chipsätze (440LX/440BX) ein, die den neuen AGP-Standard als schnelle Schnittstelle zur Grafikkarte unterstütze. Perfekt für die gerade aufblühende 3D-Grafik der Spieleindustrie.

Arbeitsspeicher

… konnte man aufgrund von Preisstürzen oft aufrüsten, meist sogar verdoppeln. 1998 waren 32 MB RAM Standard, 1999 und spätestens 2000 durften es aber 64 sein. Windows XP nahmen wir mit 128 MB RAM in Betrieb, rund lief's aber erst mit 256 MB RAM (2001).

Ohrwurm

Mit der Soundblaster Live! (Value), die auch EAX beherrschte, wollten die Entwickler die Spielerfahrung nun auch mit besserem Sound aufwerten. Statische Musik wurde immer seltener in Spielen, dynamisch einsetzende Musik dafür populärer. Auch orchestrale Untermalung wie in **Outcast** war keine Seltenheit mehr. Vollständige Sprachausgabe ist nun absolut üblich, ebenso wie vollständige Lokalisation der Spiele.

MARC ERINNERT SICH:



Auch für mich war diese Zeitspanne geprägt vom Wettrüsten um den besten Spiele-PC. Da wurde zunächst einmal lange gespart, denn gerade die neu aufkommenden 3D-Zusatzgrafikkarten kosteten ein Heidengeld, ebenso wie größere Festplatten. Aufgrund von knappem Speicher war es damals noch gang und gäbe, dass man erst etwas löschen musste, bevor man das nächste Spiel installieren konnte. Und wenn die neue, teure Hardware vor einem lag, dann wurde stundenlang geschraubt, verkabelt und getunt. Vor allem die Monster 3D II und die Soundblaster Live! rissen zwar tiefe Löcher in den Geldbeutel, sorgten aber auch für offene Münder beim Staunen über Grafik und Sound. Erst recht in Verbindung mit einer 3D-Shutterbrille und einem 7.1-Surround-Soundsystem mit Satellitenboxen, die man im ganzen Raum verteilte. Hach, das waren noch Zeiten …

Ohne Kugel: Optische Mäuse

Bevor die optischen Mäuse aufkamen, war das verdreckte Innenleben der Kugelmäuse oft für ruckelnde Mauszeiger verantwortlich. Ein gummierter Ball unterhalb der Maus rollte über die jeweilige Oberfläche von Tisch oder Mauspad und übertrug die Bewegungen an Plastikröllchen. Dabei sammelte die Kugel aber auch Krümel, Flusen und Staubpartikel auf, die sich um die beweglichen Teile legten und regelmäßig abgekratzt werden mussten. Die optischen Mäuse schafften hier Abhilfe, denn sie tasteten die Oberfläche mit einem Lichtstrahl anstelle der Kugel ab. Sie mussten nicht mehr gereinigt werden und waren präziser – perfekt für Spieler.



Megahertzkrieg: 2002 bis 2006

Die großen technischen Quantensprünge der Vorjahre wurden kleiner. Vielmehr standen die Jahre 2002 bis 2006 unter dem Zeichen der Leistungsoptimierung. Die Prozessorgiganten AMD und Intel sowie die Grafikkartenriesen Ati und Nvidia warfen in immer kürzer werdenden Abständen neue Produktmodelle auf den Markt. Schnelle Chiptaktraten und hohes Übertaktungspotenzial waren angesagter denn je. Das schlug sich auch in unseren Spieletests nieder. Immer mehr PC-Konfigurationen und Benchmark-Tests mussten ausprobiert werden, um den Spielern vernünftige Aussagen darüber liefern zu können, welches System denn nun das beste für ihr Lieblingsspiel ist.

Die klobigen Röhrenmonitore wichen langsam, aber sicher den schlanken LCDs, die ebenfalls mit jeder neu vorgestellten Modellreihe bessere Reaktionszeiten erreichten und auch schnelle 3D-Grafik ordentlich darstellten. ❑

Glaubenskrieg um jeden Preis: Prozessoren und Grafikkarten



DUELL 1: INTEL GEGEN AMD

„Der Krieg um die bessere Rechenleistung ist beendet", gab Rory Read, Geschäftsführer von CPU-Hersteller AMD im Mai 2012 bekannt. Man habe kein Interesse an einer Fortführung des seit Jahrzehnten bestehenden Ringens rund um die bessere CPU-Leistung zwischen Intel und AMD, führte Read weiter an.

In den Jahren 2002 bis 2006 war das noch anders. Der Kampf um die schnellere CPU beschäftigte nicht nur die Industrie, sondern erst recht die Redakteure und letztlich die PC-Spieler. Kaum eine Ausgabe der PC Games entstand, in der nicht eine Neuankündigung aus dem Intel- oder AMD-Lager noch mehr Leistung versprach. Ein wahrer Aufrüstungswahn entbrannte – welcher Chip passt zu welchem Board am besten? Man diskutierte und fachsimpelte über das Für und Wider von Celeron, Duron, Athlon XP 2, Pentium 4, Prescott, Sempron. Wohin man auch schaute, es ging vordergründig nur noch um die nackten Leistungsdaten. Die CPU-Schlacht um die Kunden gipfelte im Sommer 2005 in einer Anklage seitens AMD gegen Intel. Der 48-seitigen Klageschrift zufolge sollte Intel seine Monopolstellung über Jahre hinweg ausgenutzt und Druck auf PC-Hersteller ausgeübt haben. Ein zuständiges US-Gericht wies jedoch im September 2006 einen Großteil der von AMD geforderten Rechtsansprüche zurück.

DUELL 2: NVIDIA GEGEN ATI

Die zweite Hardware-Schlacht in dieser Zeit tobte zwischen Nvidia und Ati. Wer beispielsweise 2004 auf dem PC hardwaregierige Spiele wie **Far Cry** oder **Unreal Tournament 2004** grafisch maximal ausreizen wollte, stand einem unüberschaubaren Angebot an Grafikkarten gegenüber. Allein in der Ausgabe 12/2004 testeten unsere Hardware-Kollegen gleich 16 High-End-Modelle. In der Testübersicht kennzeichnete ein Kritikpunkt alle Karten: „Zu hoher Preis". 500 Euro und mehr verlangten Nvidia und Ati für ihre damaligen Flaggschiffe Geforce 6800Ultra und X800 XT. Besonders brenzlig wurde es für Spieler, die versuchten, ihre Grafikkarten zu übertakten, um noch mehr Leistung herauszuholen. Wer dabei nicht tunlichst an eine optimale Kühlung dachte, musste mit dem Hitzetod seines geliebten Beschleunigers rechnen. Die stete Flut an neuen Grafikkarten erforderte auch regelmäßige Treiber-Updates. Auch hierbei diskutierten Spieler oft erbittert darüber, welche Ati-Catalyst-Version denn nun für Spiel XY besser geeignet sei oder ob man den neuen Nvidia-Beta-Treiber erst mal links liegen lassen sollte. Eine Zeit, in der man für sein Lieblingsspiel auch gerne mal die eine oder andere Treiber-Neuinstallation in Kauf nehmen musste, um endlich eine zufriedenstellende Performance zu erreichen.



> „Zweikern-CPUs gehört die Zukunft, aber nicht die Gegenwart."
>
> Daniel Möllendorf über die unnötige Rechenpower von Zweikernprozessoren PCG 7/2005

LCD-Tücke: Der Schliereneffekt

Flachbildfernsehen war 2002 nichts Neues mehr, aber PC-Spieler standen den damaligen Flüssigkristall-Displays (LCDs) skeptisch gegenüber. Obwohl diese Monitore mit schärferem Bild, besserer Auflösung, geringerer Größe und Gewicht sowie deutlich weniger Stromverbrauch klare Vorteile gegenüber ihren klobigen Kathodenstrahlröhrenbildschirmen (CRT) boten, hatten sie einen – für Spieler – entscheidenden Nachteil: Die ersten LCDs besaßen eine deutlich geringere Reaktionsgeschwindigkeit als ihre Röhrenkollegen; dies bedeutete, dass beim Wechsel der Farbpunkte auf dem Monitor mehr Zeit verging. Auch wenn wir hier von Millisekunden sprechen, sorgte das bei schnellen 3D-Spielen wie Shootern, Sport- und Rennspielen für hässliche Schlieren auf dem Schirm. Wer mit einem spieletauglichen Flachbildschirm samt schneller Reaktionszeit liebäugelte, musste 2002 noch tief in die Tasche greifen. 700 bis 800 Euro durften es für einen 15-Zöller schon sein. Ende 2006 bekam man dagegen gute 19-Zoll-LCDs schon für unter 300 Euro.



Ein typischer Rechner von 2005

Hardware-Komponenten
- CPU: Athlon XP 2000+
- Grafik: Geforce 4 Ti 4200
- Sound: Soundblaster Audigy 2
- Opt. Laufwerk: DVD-ROM

Scheibenwechsel: DVD schon wieder out?

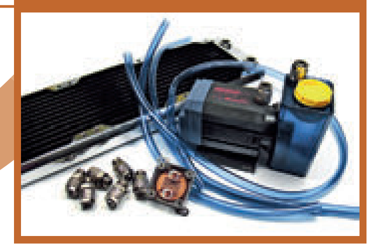
2005 gehörte ein DVD-Laufwerk zur Standardausstattung eines Spiele-PCs. Und doch kündigten wir in der Ausgabe 02/2005 schon den potenziellen Datenträger-Nachfolger an: die Blu-ray-Disc. Hersteller Philips präsentierte damals die neue Scheibe im Rahmen der Computermesse CES. Doch PC-Spiele erscheinen bis auf den heutigen Tag nach wie vor auf DVD. Konsolenspiele für die PlayStation 3 setzen dagegen schon längst auf Blu-ray-Technik.

Mehr Kerne braucht das Spiel!

Dual-Core-Prozessoren wurden zunehmend günstiger und ab 2005 auch stärker von Spielen genutzt. Titel wie **Spellforce 2**, **Anno 1701** oder auch später **Crysis** profitieren deutlich von der Mehrkerntechnologie. Aufwendige Animations-, Wegfindungs-, Physik- und KI-Berechnungen ließen sich auf die CPUs verteilen und die Spieler durften sich auf eine bessere Performance und höhere Frameraten freuen.

Abkühlung gefällig?

Immer mehr Grafik-Leistung und immer schnellere Prozessoren trieben die Temperaturen im PC-Gehäuse enorm nach oben. Daher finden sich seit 2003 auch verstärkt Wasserkühlsysteme in den heimischen Zockerkisten, da es dann endlich 12-Volt-Pumpen gab, die sich über das PC-Netzteil betreiben ließen.



Stabilitätspaket Windows XP

Nach dem recht erfolglosen Windows ME und Windows 2000 brachte Microsoft 2001 Windows XP auf den Markt. Die auffälligste Neuerung des Betriebssytems war neben einer erfreulichen Verbesserung von Stabilität und Benutzerfreundlichkeit die bunte Desktop-Oberfläche Luna. Mit dem Servicepack 1 war auch USB 2.0 voll nutzbar. In den folgenden Jahren stiegen immer mehr PC-Spieler auf das XP-Betriebssystem um, denn im Jahre 2002 veröffentlichte Microsoft seine neue Direct-X-Version mit der Nummer 9 und sorgte damit bis 2006 für grafische Verbesserungen im Spielebereich. Direct X 10 erschien im November 2006 – exklusiv für Windows Vista.

STEFAN ERINNERT SICH:



Privat war ich bis zum Jahr 2003 mit meinem gehegten und gepflegten AMD-Rechner und einem stabilen Windows-98-System zufrieden. Doch als ich die ersten Bilder für das 2004 angekündigte **Far Cry** sah, das erst unter Direct X 9 und mit aktueller Hardware zur grafischen Höchstleistung auflief, war klar, für dieses Spiel musste ein neuer PC her. Bei den Grafikkarten blieb ich bis auf einen kurzzeitigen Ati-Ausreißer den Nvidia-Modellen treu, was hauptsächlich daran lag, dass mich das elend nervige Catalyst-Treiber-Update bei Ati-Karten an den Rand des Wahnsinns brachte. Vielleicht hatte ich aber auch einfach nur Pech gehabt.

Blick nach vorne: **2007 bis 2012**

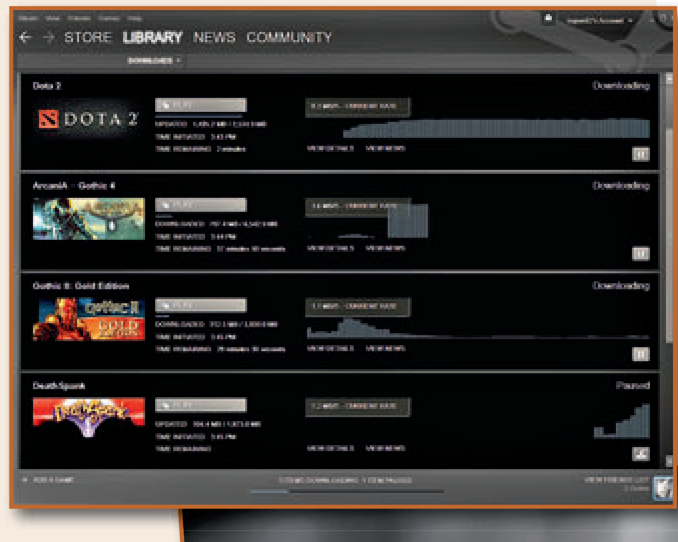
In den vergangenen fünf Jahren hat die PC-Entwicklung erstmals an Schwung verloren: Die Abstände, in denen die Hersteller neue Prozessoren oder Grafikkarten veröffentlichen, werden größer und bis auf SSDs gab es in dieser Zeit keine echte Hardware-Innovation, lediglich -Evolution. Der wichtigste Unterschied aktueller Spielerechner gegenüber ihren Vorfahren: Ein PC von heute ist in der Regel online und greift auf eine Flatrate zu. Diesen Fakt nutzen die Entwickler für den Download-Vertrieb von Spielen und für neue Kopierschutzmethoden. Große Fortschritte bei der Spielegrafik waren allerdings seit **Crysis** (2007) kaum zu verzeichnen. Stattdessen gibt es viele Cross-Plattform-Titel, bei denen die PC-Grafik oft nur knapp über Konsolenniveau liegt. Die neuen Playstation- und Xbox-Modelle werfen jedoch ihre Schatten voraus und wir dürfen 2013 auf tolle neue Spielegrafik hoffen – auch (und vor allem!) am PC. ❑

Highspeed-Internet und seine Folgen: Der heutige PC-Markt

Dem US-Entwickler Valve gelang Ende 2004 ein großer Durchbruch: Mit dem heiß ersehnten Ego-Shooter **Half-Life 2** musste erstmals ein Solo-Spiel online aktiviert werden, und zwar über Steam – Valves hauseigenes Download-System und heutiger Marktführer. Diese neue Form des Online-Vertriebs wurde durch die rasante Verbreitung schneller Internetzugänge möglich – mit flottem DSL ist ein mehrere Gigabyte großes Spiel eben schnell runtergeladen. Der Aufschrei in der Community war anfangs gewaltig, denn wer **Half-Life 2** spielen wollte, musste Valves Geschäftsbedingungen akzeptieren: Das Spiel wird online aktiviert und ist danach fest an den Steam-Account gebunden. Ein Weiterverkauf ist somit praktisch unmöglich – das freut die Publisher, die am Gebraucht-Handel nicht mitverdienen. Und so begannen ab 2005 immer mehr Dritthersteller damit, ihre Spiele über Steam anzubieten, darunter auch viele kleine Teams, sogenannte Indie-Studios, die nun ein breites Publikum erreichten.

Oft fällt Steam dabei auch die Rolle des Kopierschutzes zu: Im Vergleich zu verhassten Software-Lösungen wie SecuROM ist die Online-Aktivierung über Steam heute für viele Spieler zur Gewohnheit geworden.

Andere Hersteller versuchten, an Valves Erfolg anzuknüpfen, bekamen aber viel Gegenwind aus der Spielergemeinde: EA stand für seinen Origin-Dienst lange in der Kritik, Ubisoft erntete für seinen Ubilauncher-Kopierschutz Hohn und Spott. Blizzard brachte die Community mit **Diablo 3** gegen sich auf: Das Action-RPG verlangt eine dauerhafte Internetverbindung, selbst für Solo-Spieler. Die lautstarke Kritik der Kundschaft verhallt jedoch ungehört: Dem Online-Vertriebsweg gehört zweifellos die Zukunft, schon allein, weil er Raubkopien spürbar einschränkt. Der nächste Schritt dieser Entwicklung könnten Streaming-Dienste wie Gaikai sein: Dank schnellem Breitband-Internet ist es heute schon möglich, moderne Spiele als Video-Stream im Browser zu spielen – selbst auf schwachen PCs.

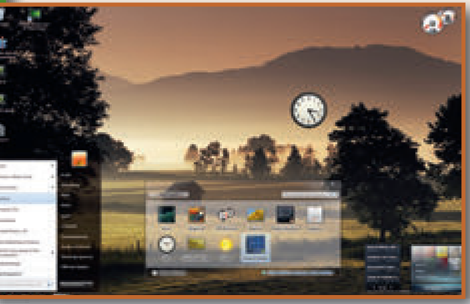


▲ Steam ist Marktführer in Sachen Online-Spielevertrieb. Häufige Sale-Aktionen kurbeln die Verkäufe kräftig an.

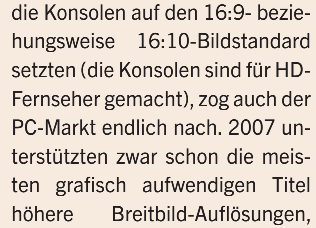
▶ Toller Trend: Auch Indie-Produktionen wie **Limbo** oder **Orcs Must Die!** werden dank Download-Diensten einer breiten Masse zugänglich und sorgen für gute Verkaufszahlen.

Tops und Flops: Windows und Direct X

Böse Zungen behaupten: Nur jede zweite Version von Windows ist brauchbar. So folgte auf das zuverlässige, auch heute noch sehr beliebte Windows XP Anfang 2007 das von vielen verschmähte Windows Vista. Auch die erstmalige Unterstützung von Direct X 10 sowie Exklusivtitel wie **Halo 2**, das unter Windows XP nicht läuft, halfen wenig: Vista war einfach zu träge und unpraktisch. Das 2009 veröffentlichte Windows 7 ließ sich hingegen wieder deutlich flotter bedienen. Zudem folgte im gleichen Jahr Direct X 11 für Windows 7 sowie Vista. Richtig eingesetzt kann DX11 nicht nur für zusätzliche Effekte, sondern dank effizienterer Berechnungsmethoden sogar für mehr Fps sorgen. Bisher sind Spiele, die DX11 nutzen, aber noch relativ selten. Selbst bei **Crysis 2** wurden die versprochenen DX11-Effekte erst per Patch nachgeliefert. Ein Grund: Aktuelle Konsolen bieten lediglich DX9.



Breitbild als Standard



Wer behauptet, die Konsolen hätten dem PC-Spieler nur Unheil gebracht, der verkennt ein paar Tatsachen. Zum Beispiel, dass viele PC-Anwender bis zur Veröffentlichung der Xbox 360 und Playstation 3 noch veraltete 4:3-Monitore benutzten! Erst als die Konsolen auf den 16:9- beziehungsweise 16:10-Bildstandard setzten (die Konsolen sind für HD-Fernseher gemacht), zog auch der PC-Markt endlich nach. 2007 unterstützten zwar schon die meisten grafisch aufwendigen Titel höhere Breitbild-Auflösungen, doch erst ab 2010 sattelten die meisten Spieler dann endgültig auf die größeren, angenehmeren Monitore um. Einen Nachteil hatten danach die Spieler mit alten 4:3-Geräten – die mussten nun bei Spielen, die nur für 16:9 optimiert waren, mit schwarzen Balken am Bildschirmrand leben.



PhysX: Edle Effekte



Schon 2004 machten erste Meldungen von PhysX die Runde: Eine Engine, die tolle Partikel- und Physikeffekte berechnen konnte und dabei die CPU entlastete. Der Hersteller Ageia brachte eigene PhysX-Beschleunigerkarten auf den Markt, die jedoch niemand haben wollte. Erst im Februar 2008 kam der Durchbruch, als Nvidia die Firma Ageia aufkaufte und damit begann, PhysX standardmäßig in seinen Geforce-Grafikkarten zu implementieren. Heute gibt es eine kleine, aber feine Auswahl an Spielen, die speziell für den PC optimiert wurden und PhysX nutzen: **Mafia 2**, **Batman: Arkham City**, **Mirror's Edge** oder **Borderlands 2** bieten beispielsweise wunderbare Stoff- und Partikelberechnung, wodurch sich die Optik stark von den Konsolenfassungen abhebt. Bitte mehr davon!



▶ Solche flatternden Plastikbahnen sind nur in der aufwendig angepassten PC-Version von **Mirror's Edge** zu sehen. PhysX sei Dank!

Ein typischer PC von 2012



Hardware-Komponenten
CPU: Core 2 Duo E6600 (2x2,4 GHz)
Grafik: Geforce 8800 GTS (G80)
Sound: Onboard-Sound
Opt. Laufwerk: DVD-ROM

Blu-ray: Laufwerke machen blau

2008 hat sich die Blu-ray-Disc endgültig gegen das Konkurrenzformat HD-DVD durchgesetzt. Wirklich verbreitet sind die Laufwerke mit dem blauvioletten Laser aber nur bei Playern im Wohnzimmer und der Playstation 3. In PCs sind Blu-ray-Laufwerke noch immer eine Seltenheit. Schließlich gibt es kaum Spiele auf Blu-ray-Disc und selbst das DVD-Laufwerk wird kaum noch genutzt, da viele Entwickler ihre Titel direkt zum Download anbieten.

SSD – der PC-Turbo

Wer sich heute einen PC zusammenstellt, sollte nicht auf ein Solid State Drive (kurz: SSD) verzichten. Hier werden die Daten auf Flash-Chips statt auf Magnetplatten gespeichert. Die Zugriffszeit ist viel geringer als bei Festplatten. Das merkt man besonders beim PC-Start und beim Arbeiten mit vielen Browser-Tabs. Auch manche Spiele laden dank SSD schneller und stottern seltener. Doch Festplatten sind trotzdem nötig, denn bezahlbare SSDs bieten derzeit nur rund 256 GB.

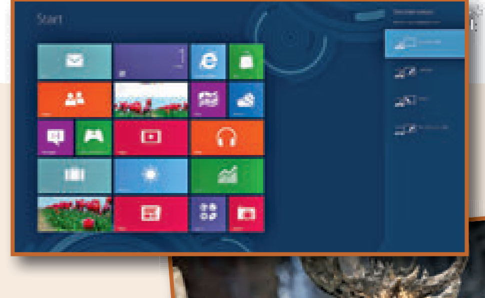
Höher, schneller, dicker

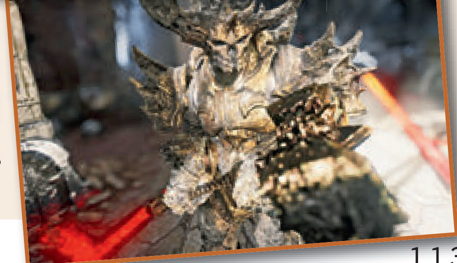
Nicht nur die Leistung, sondern auch die Wärmeentwicklung von Chips ist klar gestiegen. Spätestens ab 2007 sind daher die Kühler auf CPUs und Grafikkarten deutlich gewachsen: 18 Zentimeter hohe Turmkühler mit sechs Heatpipes und Grafikkarten, die wegen ihres Kühlkörpers zwei Slots belegen, sind seitdem Standard.

Ausblick: Das kommt 2013!

Im nächsten Jahr könnten endlich die neuen Spielekonsolen von Microsoft und Sony erhältlich sein. Dann dürfte es auch bei der Grafik von PC-Spielen einen deutlichen Qualitätssprung geben. Die Unreal Engine 4 oder die Luminous Engine von Square Enix haben jedenfalls auf der E3 2012 schon gezeigt, welche beeindruckende Optik mit aktuellen PCs möglich wäre, wenn bei der Entwicklung von Spielen keine Rücksicht auf aktuelle Konsolen genommen werden müsste.

Ob sich Windows 8 im nächsten Jahr durchsetzen kann, bleibt hingegen fraglich. Schließlich hat Microsoft die Oberfläche auf die Touch-Bedienung von Tablets ausgelegt. Valve-Chef Gabe Newell schimpfte sogar, Windows 8 sei eine „Katastrophe für die PC-Branche". Bei CPUs und Grafikkarten dürfte die Entwicklung gemächlich bleiben – gut für Spieler, denn ihr PC bleibt dadurch länger aktuell.







Währungsreform im **Star Wars**-Universum: Mithilfe von kostenpflichtigen Mikrotransaktionen im für Herbst startenden Free2Play-Modell von **SWTOR** sollen die Spielerzahlen wieder steigen.

Free2Play – Letzte Chance für Star Wars: The Old Republic?

Von: Wolfgang Fischer

Bioware und EA kämpfen mit einem Gratis-Modell gegen sinkende Spielerzahlen.

Das von Bioware entwickelte **Star Wars: The Old Republic** legte bei seiner Veröffentlichung Ende letzten Jahres einen regelrechten Traumstart hin: Allein in Deutschland fand das Online-Rollenspiel innerhalb kürzester Zeit mehrere Hunderttausend Fans. Aber schon nach wenigen Monaten folgte dem kometenhaften Aufstieg ein ebenso spektakulärer Fall. Kurz vor der Spielemesse Gamescom ließ Hersteller Electronic Arts dann Anfang August überraschend verlauten, noch in diesem Jahr das Geschäftsmodell von **The Old Republic** ändern zu wollen. Das **Star Wars**-Rollenspiel soll noch in diesem Herbst kostenlos spielbar werden. Bringt diese Umstellung einen zweiten Frühling oder handelt es sich dabei eher um den Anfang vom Ende?

Blicken wir etwas zurück: Objektiv betrachtet hätten die Voraussetzungen für ein Gelingen des Unterfangens **The Old Republic** kaum besser sein können. Entwickler Bioware steht für qualitativ hochwertige Spiele wie **Knights of the Old Republic**, **Dragon Age** oder **Mass Effect**. Das **Star Wars**-Universum bietet genug Spielraum für interessante Geschichten und die Lizenz hat bislang noch immer gezogen. Und wenn jemand Erfahrung darin hat, Spiele erstklassig zu vermarkten, dann doch Hersteller Electronic Arts.

Nach mehr als vier Jahren Entwicklungszeit war es am 15. Dezember 2011 dann so weit. **Star Wars: The Old Republic** wurde mit einem vergleichbaren Abo-Modell wie **World of Warcraft** veröffentlicht und setzte sich sofort vorne in den Verkaufscharts fest. Auch in technischer Hinsicht glückte der Start. Zwar hat das Online-RPG ebenfalls mit genretypischen Problemen wie Verbindungsabrüchen (Disconnects), Übertragungsverzögerungen (Lags) und Login-Warteschlangen zu kämpfen, aber diese hielten sich in vertretbaren Grenzen und spielten schon bald keine gravierende Rolle mehr.

Was das Gameplay angeht, wartet das **Star Wars**-MMORPG mit vielen gelungenen Spielelementen auf, die Online-Rollenspielfans auch aus erstklassigen Konkurrenztiteln wie **World of Warcraft** kennen und lieben. **The Old Republic** bietet eine ordentliche Klassenvielfalt, zwei Fraktionen (Imperium und Republik), diverse Handwerksberufe, teils hübsch inszenierte Instanzen, Schlachtzüge und PvP-Schlachtfelder. Dazu kommen einige außergewöhnliche Alleinstellungsmerkmale: simple, aber spaßige Weltraumgefechte, individuelle Charakter-Storys für alle Klassen und eine fantastische Vollvertonung. Die Grafik entspricht zwar nicht neuesten Standards,

UMFRAGE AUF PCGAMES.DE

Star Wars: The Old Republic wird kostenlos spielbar: eine Sensation oder vielmehr ein Skandal? Wir haben die Leser auf unserer Webseite gefragt, was sie von diesem Schritt halten und wie sie die Zukunftsaussichten für das Bioware-Online-Rollenspiel bewerten.

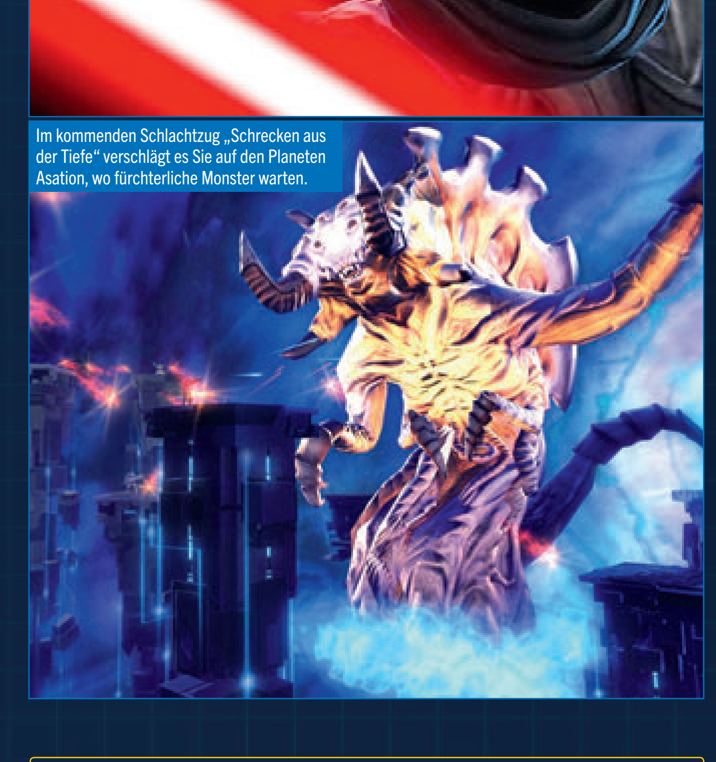
Das Online-Rollenspiel Star Wars: The Old Republic soll noch in diesem Jahr – inhaltlich eingeschränkt – kostenlos spielbar sein. Ein Grund für Sie, mal (wieder) reinzuschauen?

Antwort	Anteil
Ja, ich würde das Spiel dann auf jeden Fall antesten	39,8 %
Ja, ich war sogar für eine Zeitlang Abonnent und würde dem Spiel eine neue Chance geben.	22,3 %
Nein, ich habe mein Abo gekündigt und werde auch nicht wieder einsteigen.	16,1 %
Ich bin aktiver **SWTOR**-Spieler und bleibe es auch.	11,9 %
Nein, das Spiel interessiert mich nicht einmal in der kostenlosen Variante.	10 %

Hat Star Wars: The Old Republic mit der Umstellung auf Free2Play eine Zukunft?

Antwort	Anteil
Ja, Free2Play ist eine Chance, neue Spieler zu begeistern – siehe **Der Herr der Ringe Online**.	45,8 %
Ja, Free2Play ist heutzutage ganz normal. Wer will noch zahlen müssen, um zu spielen?	15,0 %
Nein – wenn ein Abo-Onlinerollenspiel auf Free2Play umstellt, dann ist das der Anfang vom Ende.	22,3 %
Ich bin mir nicht sicher	16,9 %

Hübsch, aber unnütz: Der Schutzhelm von Darth Nihilus ist ein typisches Beispiel für die Gegenstände, die man mit der schon bald erhältlichen Kartellmünzen-Währung kaufen kann.



Im kommenden Schlachtzug „Schrecken aus der Tiefe" verschlägt es Sie auf den Planeten Asation, wo fürchterliche Monster warten.

wirkt aber durchweg stimmig und besticht durch gute Effekte.

Trotz des überwältigen Erfolgs zum Start ereilte **Star Wars: The Old Republic** aber nach wenigen Monaten dasselbe Schicksal wie zahlreiche namhafte Genrekonkurrenten zuvor: die Spielerzahlen begannen zu sinken – erst langsam, dann immer schneller. Der Grund: viele Spieler hatten mit einem oder gar mit zwei Helden die Maximalstufe erreicht und mussten feststellen, dass **The Old Republic** in der aktuellen Fassung nicht annähernd ausreichende Betätigungsfelder für hochstufige Charaktere bot. Bioware lieferte zwar neue Inhalte nach, aber bei Weitem nicht schnell genug und schon gar nicht in einem Umfang, den monatlich zahlende Kunden erwarteten.

Von diesem massiven Spielerschwund erholte sich **The Old Republic** bis heute nicht und das Spiel gilt unter Genrekennern als „tot". Viele der einst übervollen Server sind verwaist, was dazu führt, dass es sehr schwierig ist, passende Mitspieler für Instanzen (Flashpoints genannt), Schlachtzüge (Operationen) oder PvP-Kriegsgebiete zu finden. Bioware versuchte das durch Einführung eines Gruppensuche-Tools und Server-Transfer-Angebote zu kompensieren, aber der davon erhoffte Aufschwung blieb größtenteils aus.

In diesem Licht erscheint die Ankündigung, schon bald einen kostenlos spielbaren Modus einführen zu wollen, um Neukunden zu werben, schon fast wie ein verzweifeltes Unterfangen, **The Old Republic** doch noch zu retten. Die Free2Play-Option ermöglicht neuen Spielern zwar, einen beliebigen Charakter zu erstellen und diesen bis zum immer noch gültigen Maximal-Level 50 zu spielen. Wer danach seinen Helden weiterentwickeln will und Zugang zu hoch-

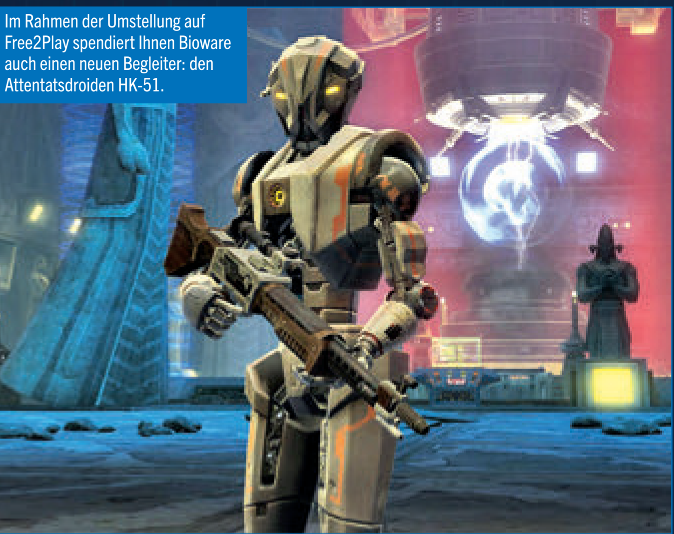
KARTELLMÜNZEN-BELOHNUNGEN*



Mit der Free2Play-Variante wird eine neue Währung eingeführt, mit der Abonnenten und Gratis-Spieler künftig Inhalte freischalten. Wir verraten, wie Sie jetzt schon Kartellmünzen sammeln können.

Belohnungen in Form der neuen Währung Kartellmünzen warten auf (Ex-)Abonnenten und Neukunden für bezahlte Monate*	Aktuelle und ehemalige Spieler	Neue Spieler
150 Kartellmünzen für bezahlte Monate vor dem 31. Juli 2012	JA	NEIN
1.000 Kartellmünzen für Käufer der Collector's Edition	JA	NEIN
Heldenbanner für Käufer der Collector's Edition	JA	NEIN
Von Fans ausgewählter Gegenstand im Spiel Abonnenten ab dem 1. August 2012 bis zum Start des kostenlosen Spielmodells	JA	NEIN
200 Kartellmünzen für jeden bezahlten Monat ab 1. August 2012 bis zum Start des kostenlosen Spielmodells	JA	JA
250 Kartellmünzen Alle aktiven Spieler beim Start des kostenlosen Spielmodells	JA	JA

*Quelle: www.swtor.com, Stand: 17.08.2012


Im Rahmen der Umstellung auf Free2Play spendiert Ihnen Bioware auch einen neuen Begleiter: den Attentatsdroiden HK-51.


Der Planet Asation ist nicht nur der Schauplatz einer neuen Operation. Dort sollen auch PvP-Kämpfe ausgetragen werden. Das Kriegsgebiet Die Alten Hyperraumtore wartet zudem mit einer neuen Spielmechanik auf.

PREMIUM-ZUGANG VS. FREE2PLAY*

Wer The Old Republic gratis spielen will, muss sich mit einer ganzen Reihen von Einschränkungen abfinden. Wir verraten, wo die Unterschiede zum Premium-Abo liegen.

	Spieler mit Abo	Gratisspieler
Story-Inhalte Spieler können ihre komplette Klassenstory von Stufe 1 bis 50 spielen.	Vollzugriff	Vollzugriff
Charaktererstellung Einige Optionen bei der Charaktererstellung sind Abonnenten vorbehalten.	Vollzugriff	Begrenzter Zugriff
Kriegsgebiete Gratisspieler dürfen pro Woche nur eine bestimmte Anzahl Kriegsgebiete spielen.	Vollzugriff	Begrenzter Zugriff
Flashpoints Gratisspieler dürfen pro Woche nur eine bestimmte Anzahl Flashpoints spielen.	Vollzugriff	Begrenzter Zugriff
Weltraummissionen Gratisspieler dürfen pro Woche nur eine bestimmte Anzahl Weltraummissionen spielen.	Vollzugriff	Begrenzter Zugriff
Operationen Nur Abonnenten dürfen Operationen spielen.	Vollzugriff	Kein Zugriff
Reise-Features Nur Abonnenten können alle Reisefunktionen nutzen und die Spielwelt so leichter durchqueren.	Vollzugriff	Begrenzter Zugriff
Spielanmeldung Sollte es Warteschlangen bei der Anmeldung geben, werden Abonnenten immer vor Gratisspielern eingereiht.	Vollzugriff	Normaler Vollzugriff
Galaktisches Handelsnetz Abonnenten können bis zu 50 Auktionen anbieten.	Vollzugriff	Extrem begrenzter Zugriff
Preis	12,99 Euro pro Monat	Kostenlos

*Quelle: www.swtor.com, Stand: 17.08.2012

stufigen Inhalten haben möchte, der muss einen Premium-Account mit Vollzugriff erwerben, der dem alten Abo-Modell entspricht.

Selbst während Sie Ihren Helden kostenlos hochleveln, sind Sie als Free2Play-Spieler stark eingeschränkt. Sie dürfen pro Woche nur an einer bestimmten Anzahl Flashpoints oder PvP-Schlachtfelder teilnehmen, müssen mit begrenztem Inventar auskommen und erhalten nur limitierten Zugang zu Reiseoptionen und zum Auktionshaus. Für den Fall, dass es aufgrund erhöhter Nachfrage zu Engpässen beim Login-Prozess kommt, haben Free2Play-Spieler zudem gegenüber Premium-Abonnenten das Nachsehen und müssen gegebenenfalls mit langen Wartezeiten rechnen. Eine Liste aller Einschränkungen für Nicht-Abonnenten finden Sie in der Übersicht in oben stehender Tabelle.

Die Free2Play-Umstellung bringt eine weitere Neuerung mit sich: Die Einführung des sogenannten Kartellmarkts. Hier können Nicht-Abonnenten und Premiumkunden einzigartige Gegenstände, Fahrzeuge, Haustiere oder Begleiter erwerben. Zudem bietet das Kartell eine ganze Reihe von Gebrauchsgütern an, die es Ihnen ermöglichen, schneller zu leveln oder mehr Ehrenpunkte in PvP-Matches zu erlangen. Darüber hinaus können Sie im Markt Kartellpakete kaufen, die Sammelgegenstände, seltene Items oder Fahrzeuge enthalten können.

Für den Einkauf im Markt benötigen Sie Kartellmünzen. Diese können sowohl Nicht-Abonnenten als auch Premium-Spieler ab dem Zeitpunkt der Umstellung käuflich erwerben. Bioware benutzt diese Währung auch als Anreiz für aktuelle und ehemalige Abonnenten, **SWTOR** treu zu bleiben oder dem Spiel noch einmal eine Chance zu geben. Wer vor der Umstellung beispielsweise eine Collector's Edition gekauft hat, erhält 1.000 dieser Kartellmünzen als Startkapital. Noch aktive Abonnenten bekommen 150 Kartellmünzen für jeden bezahlten Monat seit Launch des Spiels. Wer jetzt noch vor der Umstellung Abonnent wird, erhält gar 200 Kartellmünzen pro bezahltem Monat und noch einmal 250 Münzen als Begrüßungsgeschenk am Tag der Einführung des Free2Play-Modus. Eine Übersicht, wer wann wie viele Kartellmünzen wofür erhält, finden Sie in der Tabelle auf Seite 115.

Es **stellt sich die Frage**, ob das alles ausreicht, um **The Old Republic** am Leben zu erhalten. Es ist durchaus zu erwarten, dass die Einführung des Free2Play-Modells viele neue Spieler anziehen wird, die einfach mal „reinschauen" wollen und bisher von den monatlichen Kosten abgeschreckt wurden. Ob diese dann aber den Sprung zum zahlenden Kunden wagen, bleibt abzuwarten. Viel wahrscheinlicher ist es da schon, dass neue Spieler angesichts der zahlreichen und starken Einschränkungen im Free2Play-Modell schnell wieder die Lust am kostenlosen **The Old Republic** verlieren.

Ob es Bioware und EA durch die Einführung der Kartellmünzen und diverser Belohnungen gelingt, ehemalige Abonnenten zur Rückkehr zu bewegen, ist ebenfalls zu bezweifeln. Wer **SWTOR** verlassen hat, weil ihm das Spiel nicht genug relevante Inhalte im hochstufigen Bereich bot, der wird nicht wegen der Aussicht auf hübsche, aber ziemliche unnütze Spielereien zurückkehren. Am Ende wird es darauf hinauslaufen, dass EA und Bioware erst einmal beweisen müssen, dass sie es mit ihrem Versprechen ernst meinen, „alle sechs Wochen etwas Neues" zu liefern. Das stellte zumindest der Geschäftsführer von Bioware Austin, Matthew Bromberg, in einem Interview in Aussicht, das wir mit ihm im Rahmen der Gamescom geführt haben (siehe Seite 117). Und wer weiß, vielleicht haben die Entwickler ja noch ein Ass im Ärmel. Die Restriktionen des Free2Play-Modells sind ja laut offizieller Webseite schließlich nicht in Stein gemeißelt und können sich durchaus noch ändern. ❑

INTERVIEW MIT **MATTHEW BROMBERG**

„Spieler hassen es, lange auf neue Inhalte warten zu müssen."

PC Games: Star Wars: The Old Republic wird bald kostenlos spielbar sein. Wie lange plant ihr diesen Schritt schon?
Matthew Bromberg: Wir hatten das schon eine ganze Zeitlang geplant. Wir haben uns den Markt und seine Entwicklung natürlich genau angeschaut und es ist offensichtlich, dass Free2Play-Spiele einen Großteil des Online-Rollenspiel-Genres ausmachen. Wir denken, dass jetzt der richtige Zeitpunkt für diesen Schritt ist.

PC Games: Wann wollt ihr denn die Umstellung vornehmen?
Matthew Bromberg: Wir haben schon ein genaues Datum im Auge, wollen es zu diesem Zeitpunkt aber noch nicht preisgeben. Irgendwann im Spätherbst, vielleicht sogar noch im November.

PC Games: Das Free2Play-Modell von **Star Wars: The Old Republic** scheint sehr stark darauf ausgerichtet zu sein, neue Spieler anzulocken. Wie plant ihr Kunden zurückzubekommen, die das Spiel schon gespielt, aber vor Monaten aufgegeben haben?
Matthew Bromberg: Wenn jemand das Spiel zum Start gespielt und dann nach einer Weile sein Abo gekündigt hat, dann hat er eine ganze Reihe großer und wichtiger Updates verpasst. Wir haben zum Beispiel eine Gruppensuche eingebaut, durch die man leichter Spielpartner findet. Und wir haben in regelmäßigen Abständen neue Instanzen und Schlachtzüge ins Spiel integriert. Ich würde sagen, es gibt für diese Sorte von Ex-Spielern eine Menge guter Gründe, **Star Wars: The Old Republic** noch einmal eine Chance zu geben. Ein weiterer Anreiz, sich **The Old Republic** noch einmal anzuschauen, sind die vielen coolen Belohnungen, die man schon bald für die Kartellpunkte-Währung kaufen kann. Ehemalige Abonnenten, die sich einen neuen Premium-Account zulegen, bekommen nicht nur die Kartellpunkte für ihre aktuelle Mitgliedschaft gutgeschrieben, sie bekommen nachträglich auch noch die Punkte für ihre frühere Zugehörigkeit! Wir wollen, dass ehemalige Spieler die Umstellung auf das neue Modell als guten Zeitpunkt sehen, zu **The Old Republic** zurückzukehren.
PC Games: Wenn ihr auf die letzten Monate zurückblickt, gibt es irgendwas, das ihr anders machen würdet, jetzt wo ihr wisst, wie sich alles entwickelt hat?
Matthew Bromberg: Das ist eine sehr gute Frage. **The Old Republic** ist ein riesiges Projekt, das über vier Jahre in Entwicklung war. Und auch wenn wir sehr stolz darauf sind, was wir geschaffen haben, gibt es natürlich eine Menge kleinerer Geschichten, die man als Designer lieber anders gelöst hätte. Wir wollen aber nach vorne schauen und uns darauf konzentrieren, was die Spieler an **The Old Republic** sehr mochten, um wieder mehr Leute dafür zu interessieren. Daher auch der Schritt mit dem neuen Geschäftsmodell.

PC Games: In den Monaten nach der Veröffentlichung des Spiels war **The Old Republic** sehr erfolgreich. Zwischen Februar und April habt ihr dann viele Spieler verloren. Was ist da schief gelaufen?
Matthew Bromberg: Die Leute liebten den sehr storylastigen Start des Spiels und auch die Fortführung der Geschichte bis Level 50. Und obwohl es sich bei **Star Wars: The Old Republic** um ein geradezu riesiges Spiel mit wahnsinnig viel Content handelt, erwarten Abonnenten natürlich auch neue Inhalte. Nach einer Weile fragen sie sich: „Warum zahle ich eigentlich monatlich eine Menge Geld, wenn es vergleichsweise wenig neuen Content gibt und ich auch noch lange darauf warten muss?" Die Umstellung, die wir planen, soll nicht nur einen einfacheren Einstieg ins Spiel bieten, wir wollen in Zukunft sehr regelmäßig große Inhaltspakete nachschieben, um den Leuten mehr für ihr Geld zu bieten. Das könnte ein PvP-Kriegsgebiet sein, ein neuer Schlachtzug oder ein cooles Event. Alle sechs Wochen etwas Neues, das ist unser Ziel. Spieler hassen es, lange auf neue Inhalte warten zu müssen.

PC Games: Wie passen die geplanten Inhalte zum neuen Geschäftsmodell? Kommen Spieler, die **Star Wars: The Old Republic** als Free2Play-Titel erleben, in den Genuss aller Updates?
Matthew Bromberg: Abonnenten bekommen alle neuen Inhalte stets kostenlos und F2P-Spieler müssen dafür zahlen. Sie erhalten aber Zugang zum kompletten Spiel, wie es jetzt im Moment ist.

PC Games: Die individuellen Hintergrundgeschichten der Charaktere sind eines der Haupt-Features des Spiels. Gibt es Pläne, diese Storys weiterzuführen?
Matthew Bromberg: Ja, diese Pläne gibt es natürlich. Wir wollen neue Story-Inhalte bieten und auch den Maximallevel anheben. Nicht-Abonnenten werden aber auch dafür separat zahlen müssen.

PC Games: Glauben Sie persönlich, dass es in Zukunft überhaupt noch neue Online-Rollenspiele mit Abo-Modell geben wird?
Matthew Bromberg: Ich denke, wir werden in Zukunft nur noch bei kleinen Nischentiteln und großen Marken Abo-Modelle sehen.

„Ich denke, wir werden in Zukunft nur noch bei kleinen Nischentiteln und großen Marken Abo-Modelle sehen."

Wir sprachen auf der Gamescom mit Matthew Bromberg, dem Geschäftsführer des Entwicklerstudios Bioware Austin. Matthew ist erst seit drei Monate bei Bioware. Zuvor war er Chef der amerikanischen E-Sport-Liga Major League Gaming.

Vor 10 Jahren

Juli 2002

Von: Stefan Weiß

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben.

Skandalös! Lara bekam einen Spielgefährten, was die männlichen Fans eifersüchtig machte. Außerdem besaß der finster dreinblickende Rittersmann nicht mal den Anstand, sein Wams fürs Coverbild zu waschen!





Abkühlung nötig!

Warcraft 3 sorgte für Stress

Wenn's heiß wird, cool bleiben

Orcs, Untote und die Menschen von Lordaeron kloppten sich in diesem Monat quasi auf jedem PC in der Redaktion. Die Kollegen aus der Tipps-Abteilung schwitzten dabei wohl am heftigsten, mussten sie doch kurz vor Heftabgabe noch ein mehr als 40 Seiten umfassendes Booklet herbeizaubern. Akribisch wurden Daten sämtlicher Einheiten analysiert, Tech-Trees erstellt, Items gesammelt und unzählige Mehrspielerpartien dafür ausgetragen. Wir wissen heute jedoch nicht mehr, zu welchem **Warcraft**-Volk die nette Dame gehört, die auf der letzten Seite des Booklets so anschaulich für Temperatursenkung im Rechenknecht eintrat. Oder war sie einfach nur Teil der „streng geheimen Daten", wie auf dem Heft-Cover zu lesen war.

Auftakt mit Liebesakt?

Was in chinesischen Zoos erfolgreich Anwendung fand und für Schlagzeilen in diversen Blättern sorgte, durfte auch bei der Zoosimulation **Wildlife Park** nicht fehlen. Unser damaliger Testredakteur Jochen Gebauer war von diesem Feature so fasziniert, dass er es glatt zum Aufhänger für den Artikel erhob!

Wildlife P

Was macht man, wenn Pandabären keine Lust auf Sex haben und die Kinder ausbleiben? Klar, man zeigt ihnen einen Panda-Porno.

Taktik-Test OFP: Resistance

Ansprruchsvolle Kanten!

Nach dem eher schwachen ersten Add-on **Red Hammer** für die Taktikperle **Operation Flashpoint** ging Entwickler Bohemia Interactive in sich. Heraus kam das beklemmende und dramatisch inszenierte **Resistance**. Als Widerstandskämpfer fühlte man sich einfach „mittendrin" im Schlachtgeschehen. Tester Rüdiger Steidle vergab 87 Spielspaßpunkte und lobte vor allem die Atmosphäre und die abwechslungsreichen Missionen, die einen nächtelang fesselten. In technischer Hinsicht war **Resistance** ein Graus. Veraltete Grafik, gepaart mit einem immensen Hardware-Hunger!



▲ Mit damals aktueller Hardware war es schlicht unmöglich, **OFP: Resistance** mit maximalen Details flott zu spielen. Es blieb im Optimalfall bei einer „akzeptablen" Ruckelpartie.

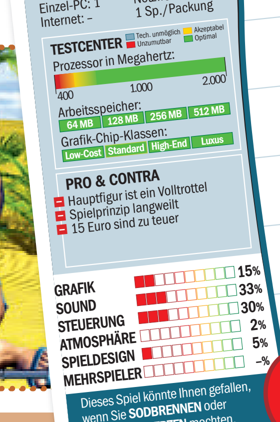
◀ Schaut man sich die eckigen Figuren an, fragt man sich, warum der Hardware-Hunger so groß war.

Der König von Mallorca

Spieletester am Tiefpunkt angelangt!

Was Sänger und Bistrobesitzer Jürgen Drews als wahrer König von Mallorca wohl zu diesem Spiel gesagt hätte? Redakteur Thomas Weiß war jedenfalls schlicht entsetzt über die spielerischen Inhalte und kommentierte: „Es gibt Dinge, die sind so doof, dass sie schon wieder lustig sind. Und es gibt Dinge, die sind einfach nur doof: **Der König von Mallorca**.“





Unreal Tournament 2003

Als Ecken und Kanten noch schick waren!

Auf der Doppelseite „Pixelpracht“ blickte Ihnen ein stämmiger Muskelprotz mit dicker Waffe in den Pfoten entgegen. Als Redakteur war man angesichts der gezeigten Grafikqualität schlicht begeistert. Da störte es auch nicht, dass der gezeigte Arm anatomische Absurditäten aufwies. Die Krieger aus **Unreal Tournament 3** (2007 erschienen) können über die Uralt-Technik nur noch mitleidig lächeln.



Leser-Charts, mal anders

Versteckte Lesegewohnheiten entdeckt!

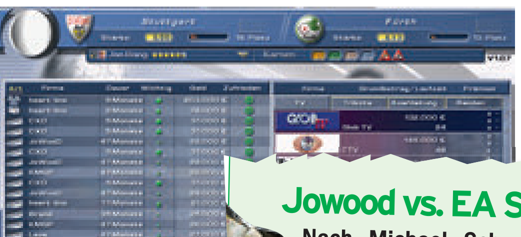
7 **HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE**
(CounterStrike.net/Vivendi Universal)
FREUNDIN aus dem Chat weint, weil Sie bei CS nicht an Cybersex, sondern an Counter-Strike denken? Cry more, n00b!
Vormonat: 4

8 **MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (DT.)**
(2015/Electronic Arts)
BUNTE Orden für meine Leistungen, wie niedlich. Aber mit der Zeit wird das doch recht eintönig. Tolles Wortspiel!
Vormonat: 5

9 **BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN**
(Bioware/Virgin Interactive)
METAL HAMMER ist die zweitbeste Waffe, um Skelette zu zerbröseln. Nur der magische Headbanger macht mehr Schaden.
Vormonat: 8

10 **SOLDIER OF FORTUNE 2 (DT.)**
(Raven Software/Activision)
PETRA Maueröder hatte die Idee, Zeitschriftennamen für die Charts zu nehmen. Hätten Sie gar nicht gemerkt, oder?
Vormonat: 9

Schlagworte leiten die kurzen Kommentare zur jeweiligen Chart-Platzierung ein. Passende Worte zu finden, fällt nicht immer leicht. Für die Ausgabe 09/2002 brachte Chefredakteurin Petra ~~Maueröder~~ Fröhlich ihren privaten Zeitschriftenfundus mit, aus dem wir dann die Magazine **Spiegel**, **Kicker**, **Bravo**, **Schöner Wohnen**, **Hörzu**, **Playboy**, **Freundin**, **Bunte**, **Metal Hammer** und **Petra** fischten. Schade, dass sie ihr Lieblingsheft **Yps** nicht dabeihatte. Den Satz zu diesem Schlagwort hätten wir gern gelesen.



◀ Jowoods Ausflug in die Welt des Sports war nicht schlecht. **Fußball Manager Pro** erntete 79 % Spielspaß.

Jowood vs. EA Sports?

Nach Michael Schumacher Racing World Kart plant Jowood (Der Industriegigant 2) den Aufbau einer eigenen Sport-Serie. Derzeit wird nach geeigneten Lizenzen und Themen Ausschau gehalten.

Jowood geht auf den Platz!

Eine News ohne große Wirkung

Der im Jahr 2011 pleite gegangene Publisher Jowood hatte 2002 große Pläne. Man wollte ins Sport-Genre einsteigen, um Platzhirsch EA mit seinen **FIFA**s, **NHL**s, **NBA**s und so weiter nicht den ganzen Käuferkuchen zu überlassen. Das war uns in der Ausgabe 09/2002 eine Newsmeldung wert. Gereicht hat es dann aber nur für die Simulation **Fußball Manager Pro**, die erst Ende 2003 erschien.

Kartenspiele im Test

Wie Skat, Mau-Mau und Co. erfunden wurden!

In der Testrubrik für Strategiespiele schlug in der Ausgabe 09/2002 die Spielesammlung **Gut Gemischt 2** ein wie eine Bombe! Denn auf der Verpackung war zu lesen „Sechs brandneue Kartenspiele“. Nach der Installation durfte man sich dann mit für die Menschheit bis dahin unentdeckten Freizeitvergnügen wie etwa Skat, Rommé, Solitaire, Mau-Mau, Blackjack und 17 + 4 befassen. War ja schließlich alles „brandneu“! Hat aber trotzdem nur für eine 38%-Wertung gereicht.



◀ Mau-Mau und Skat wurden erst 2002 erfunden – sagt jedenfalls das Spiel.

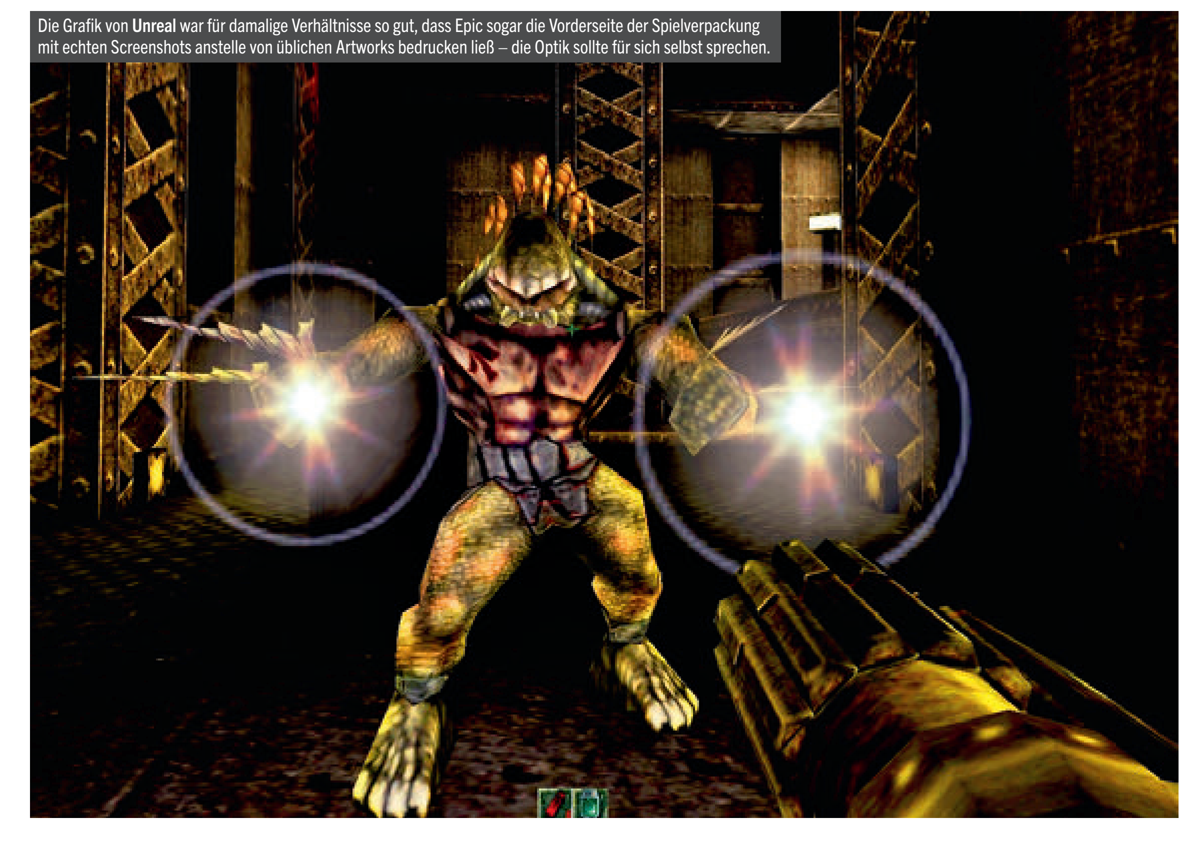
MEISTERWERKE

Unreal

Von: Felix Schütz

Kleiner Name mit großer Bedeutungen: Unreal steht nicht nur für tolle Ego-Shooter, sondern auch für eine brillante Engine.




Die Grafik von **Unreal** war für damalige Verhältnisse so gut, dass Epic sogar die Vorderseite der Spielverpackung mit echten Screenshots anstelle von üblichen Artworks bedrucken ließ – die Optik sollte für sich selbst sprechen.



Was Entwickler Epic im Mai 1998 veröffentlichte, war nicht einfach nur ein Ego-Shooter. **Unreal** war ein kleines Grafikwunder. Sie müssen wissen: Zu dieser Zeit waren 3D-Beschleunigerkarten längst nicht in jedem PC verbaut, viele kannten Texturen nur als hässlichen Pixelbrei und farbige Lichtquellen waren gerade der letzte Schrei. Mit seiner selbst entwickelten Engine wollte Epic nun den Grafikfortschritt ankurbeln und modernste Hardware an ihre Limits bringen. Das gelang mühelos: Ein Pentium 166 mit 16 MB RAM war nötig, um **Unreal** überhaupt zum Laufen zu bringen. Kurios: Das Spiel bot sogar einen Software-Render-Modus, der auch ohne 3D-Karte tolle Effekte erzeugte! Doch nur wer mindestens einen Pentium 200 MMX mit einer damals topmodernen 3dfx-Karte im Gehäuse hatte, durfte flüssige 3D-Grafik der nächsten Generation erleben: detaillierte Beleuchtung, scharfe Texturen, spiegelnde Oberflächen, volumetrischer Nebel, zuckende Blitze, Physikeffekte und vieles mehr – die Feature-Liste der ersten Unreal Engine fand kaum ein Ende.

Dabei hatte das Spiel weit mehr zu bieten als nur grafischen Hokuspokus. Eine miserable Geschichte zum Beispiel: In **Unreal** schlüpfte man in die Haut eines namenlosen Häftlings, der – eingesperrt in einem Gefängnisraumschiff – eine Bruchlandung auf einem fremden Planeten hinlegte. Wer nun wissen wollte, was dort eigentlich los war und weshalb man sich ständig Feuergefechte mit Aliens lieferte, der musste öde Texttafeln studieren – damals war die Handlung in Shootern eben noch zweitrangig.

Auch wenn es an der Story mangelte, überzeugte das Spiel mit seiner dichten Atmosphäre. In **Unreal** war man nicht nur in engen Gängen unterwegs, sondern durfte auch Außenareale erforschen. Dabei waren die Übergänge zwischen Innen- und Außenlevels oftmals fließend, sodass die Spielumgebung viel glaubwürdiger wirkte als in damaligen Konkurrenz-Shootern. **Unreal** fühlte sich darum nicht wie eine stumpfe Ballerei an, eher wie ein Shooter-Action-Adventure.

Dieses Abenteuer-Feeling verdankte das Spiel auch seinem gelungenen Leveldesign. Anders als in anderen Shootern waren Munition, Waffen, Heilpakete und Secrets oft an Orten verborgen, wo sie auch so etwas wie einen Sinn ergaben – willkürlich verteilte Items, wie man sie etwa aus **Quake** oder **Doom** kannte, gab es zwar auch, sie waren aber seltener.

Unreal bestand vorrangig aus finsteren Innenlevels und die hatten

DIE UNREAL-TOURNAMENT-REIHE

Zwar wurde Unreal nur unbefriedigend fortgesetzt, doch dafür entwickelte Epic eine wichtige Spin-off-Reihe, die sich ausschließlich an Mehrspielerfans richtete. Mit Erfolg!

Während **Unreal 2** von Legend Entertainment entwickelt wurde, übernahmen Epic und Digital Extremes (das Studio wirkte bereits am ersten **Unreal** mit) die Arbeiten an einer neuen Marke. Die **Unreal Tournament**-Serie brachte es über die Jahre auf mehrere Titel und jeder davon war richtig gut. Einzelspielerfans guckten zwar in die Röhre, doch Mehrspielerfreunde wurden hier rundum glücklich: ein rasantes Spieltempo, Außenlevels mit Fahrzeugen (ab **Unreal Tournament 2004**), coole Waffen, Top-Grafik, clevere Bots – dank solcher Features zählte die **UT**-Reihe lange Zeit zum Besten, was man in Sachen Mehrspieler-Shooter bekommen konnte. Doch damit ist es mittlerweile leider auch vorbei, denn **Unreal Tournament 3**, das 2007 erschien, entpuppte sich nicht als der erhoffte Erfolg. Bis heute warten Fans vergeblich auf einen neuen Teil.


Die **Unreal Tournament**-Reihe galt jahrelang als Mehrspieler-Highlight, wurde aber seit fünf Jahren nicht mehr fortgesetzt.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	16
WIN 95	Internet	32
Cyrix 6x86	Force Feedback	-
AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 450 MB

RECOMMENDED
Pentium II/333, 64 MB
CD-ROM, HD 450 MB

PPORT
ol, Voodoo2),
erVR

RANKING

3D-Action-Adventure

Grafik	95%
Sound	90%
Handling	94%
Multiplayer	82%
Spielspaß	92%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Epic Megagames
Preis	ca. DM 80,-

Der Wertungskasten aus unserem Test zu **Unreal** in der PC-Games-Ausgabe 8/98.



Weitläufige Außenlevels, ein Raketenwerfer, der sechs Geschosse gleichzeitig abfeuerte und haushohe Monster – in **Unreal** war vieles eine Spur größer und übertriebener als bei der Konkurrenz.

UNREAL 2: THE AWAKENING

Bis 2003 mussten Shooter-Fans auf eine Fortsetzung warten! Als Unreal 2 nach zig Verschiebungen endlich erschien, machte sich jedoch Enttäuschung breit.

Das von Legend Entertainment entwickelte **Unreal 2** war zwar grafisch toll, hatte mit dem ersten Teil aber nur noch wenig am Hut. Man spielte hier einen Hightech-Soldaten, der sich durch eine seichte Story ballerte und lose verknüpfte Missionen erledigte. Bezüge zum ersten Teil waren selten, bis auf die Skaarj-Soldaten und weitläufigen Außengebiete gab es kaum Spielelemente aus dem Vorgänger. Der Titel bot durchaus einige gute Ideen, beispielsweise gab es eine taktisch angehauchte Verteidigungsmission, in der man Geschütze errichtete. Doch weder solche Einfälle noch die exzellente Unreal Engine 2 konnten über die blassen Charaktere und das schwammige Waffen-Feeling hinwegtäuschen. **Unreal 2** blieb hinter den Erwartungen zurück – und so verzichtete Epic darauf, einen dritten Teil in Auftrag zu geben.

Auch in **Unreal 2** kämpfte man gegen Skaarj-Krieger, doch ansonsten hatte das Spiel nur wenig mit dem ersten Teil gemein. Immerhin: Es gab endlich eine Story! Blöd: Leider war sie schlecht.



es in sich: Fallen, Schalter, Aufzüge, Barrieren und vieles mehr sorgten dafür, dass der Spieler sich nach Strich und Faden verirrte. Gerade im Vergleich mit heutigen Shootern, die den Spieler oft mit Skripts durch lineare Schlauchlevels hetzen, wirkt ein typisch vertrackter **Unreal**-Tempel wie der reinste Irrgarten. Nervig? Vielleicht. Aber auch irgendwie schön.

Geradezu Kultstatus genießt ein toller Moment im dritten Level: Der Spieler wird in einem Gang eingesperrt, die Musik setzt aus. Dann erlischt die Beleuchtung. Und im Dunklen greift ein wütender Skaarj-Krieger an. So gemein! Was aus heutiger Sicht harmlos wirkt, sorgte im Jahr '98 für Herzrasen bei den Spielern. Solche Skripts waren allerdings selten in **Unreal** –dafür hatte die KI einiges drauf! Epic hatte für das Spiel nämlich Bots entwickelt, KI-gesteuerte virtuelle Spieler, und deren Verhaltensroutinen kamen auch bei einigen Gegnern zum Einsatz. Dadurch konnten sie ausweichen, Aufzüge benutzen, wild umherspringen oder den Spieler umrunden – schade, dass es so etwas heutzutage kaum noch gibt.

Das Ballern in Unreal machte Spaß, war aber nicht so befriedigend wie in den Spielen des Hauptkonkurrenten id Software. Trotzdem bot **Unreal** einige denkwürdige Waffen: Mit dem Eightball-Raketenwerfer verschoss man sechs (!) Raketen gleichzeitig und mit einer Schleimkanone hinterließ man tödliche, tropfende Batzen an der Decke. Solche Ideen sorgten dafür, dass das Spiel – neben seiner Top-Grafik – zur damaligen Shooter-Referenz wurde. Dass der Mehrspielermodus von **Unreal** nur Beiwerk war, störte damals übrigens niemanden – immerhin war die Kampagne mit 15 bis 20 Stunden üppig bemessen und wurde ein Jahr später sogar durch das Add-on **Return to Na Pali** fortgesetzt. Das heißt nicht, dass Shooter früher besser waren als heute. Doch sie waren zweifellos umfangreicher.

FELIX ERINNERT SICH:



Für einen Shooter-Fan führt kein Weg an **Unreal** vorbei.Einfach irre, wie gut das damals aussah! Ich empfand fast so etwas wie Bewunderung für meinen tapfer ächzenden Pentium-PC mit seiner Voodoo-1-Grafikkarte. Erst nach dem Grafikschock kapierte ich aber, dass **Unreal** auch spielerisch einiges auf dem Kasten hatte – besonders die großen Außengebiete und die hartnäckigen Gegner blieben mir in guter Erinnerung. Spielen Sie's doch einfach mal selbst! **Unreal** läuft nämlich auch auf heutigen PCs problemlos.



Die KI mancher Gegner war überraschend gerissen. Die Feinde wichen Geschossen aus und navigierten zielsicher durch die Levels.



Das coole ASMD-Schockgewehr verschoss Energiekugeln. Wenn man die ein weiteres Mal traf, zerplatzten sie in einer kreisrunden Explosion.

UNREAL ENGINE: EINE ERFOLGSGESCHICHTE

Mit Unreal veröffentlichte Epic auch seinen eigens entwickelten Grafikmotor, die Unreal Engine. Bis heute wurde die Engine mehrfach überarbeitet und von Dutzenden Studios lizenziert. So erblickten zahlreiche Kultspiele das Licht der Welt.

UNREAL ENGINE 1 (1998)

Die erste Unreal Engine ist aus heutiger Sicht zwar veraltet, damals war sie aber ein technisches Glanzstück. Sie konnte scharfe Umgebungstexturen, spiegelnde Oberflächen, komplexe Partikeleffekte, aufwendige Beleuchtung und Nebel darstellen. Flüssigkeiten wie Wasser oder Lava waren hübsch animiert und detailreicher als in jedem Konkurrenzspiel dieser Zeit. Wer genau hinschaute, erkannte sogar kleinere Physik-Effekte – beispielsweise flogen Holzsplitter realistisch umher, wenn man ein Fass zerschoss. Die Engine umfasste aber nicht nur einen Grafikmotor, sondern auch eine Skriptsprache (UnrealScript) und einen Leveleditor (UnrealEd), mit denen sich leicht Modifikationen erstellen ließen – das machte die Engine auch für Hobbyentwickler attraktiv. Trotz der guten Voraussetzungen fand die erste Unreal Engine noch relativ wenig Verbreitung, zu dieser Zeit hatte Hauptkonkurrent id Software mit seiner id Tech 2 die Nase vorn.

Spiele mit Unreal Engine 1 (Auswahl)

- Clive Barker's Undying
- Deus Ex
- Star Trek: Klingon Honor Guard
- Unreal
- Wheel of Time


Deus Ex (2000)


Bioshock (2007)

UNREAL ENGINE 2/2.5 (2002)

Die zweite Version der Unreal Engine wurde zu großen Teilen neu geschrieben und stellte eine enorme Verbesserung gegenüber der ersten Fassung dar. Ein schnellerer Renderpfad, neue Editoren, weiche Schatten und Unterstützung für Ragdoll-Physik zählten zu den vielen Optimierungen. Mit der flexibleren Engine wurden grafisch aufwendige Titel wie **Splinter Cell** nicht nur für PC, sondern auch für Xbox, Gamecube und PS2 ins Leben gerufen. 2004 erhielt die Engine dann ein großes Update (Version 2.5), das viele Verbesserungen wie 64-Bit-Unterstützung und flottere Renderleistung brachte. Diese Version kommt unter anderem in **Bioshock** und **Duke Nukem Forever** zum Einsatz und wird heute noch von einigen Studios verwendet.

Spiele mit Unreal Engine 2 (Auswahl)

- Bioshock
- Deus Ex: Invisible War
- Duke Nukem Forever
- Lineage 2
- Pariah
- Star Wars: Republic Commando
- SWAT 4
- Thief: Deadly Shadows
- Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield
- Tom Clancy's Splinter Cell
- Unreal 2: The Awakening
- Unreal Tournament 2004
- XIII

UNREAL ENGINE 3 (2006) UND UNREAL ENGINE 4 (2012/2013)

Spätestens mit der Unreal Engine 3 hat Epic seine Konkurrenz abgehängt. Der Grafikmotor ist für sämtliche Plattformen optimiert und wird heute selbst in Smartphone-Spielen verwendet. Er unterstützt DirectX 9 bis DirectX 11, bietet HDR-Beleuchtung, dynamische Schatten, aufwendige Physikberechnung und ist dank einer Vielzahl von Editoren und Tools sehr flexibel. Für Shooter über RPGs bis hin zu Puzzle-Spielen und Action-Adventures wurde die Lizenz für die Unreal Engine 3 von Dutzenden Studios erworben. Da die meisten Multiplattform-Spiele auf Basis der Unreal Engine 3 primär für Xbox 360 und PS3 entwickelt werden, sind die PC-Umsetzungen in der Regel hardwareschonend – da genügt dann schon ein Mittelklasserechner, um grafisch tolle Titel wie **Bulletstorm** oder **Mass Effect** flüssig darzustellen. Entwickler können am PC auch PhysX-Technik in die Unreal Engine 3 einbinden, was ermöglicht, dass Spiele wie **Batman: Arkham City**, **Mirror's Edge** oder **Alice: Madness Returns** am PC bedeutend besser aussehen.

Im Laufe der Jahre wurde die Engine um viele Funktionen erweitert, darum ist sie auch in Zukunft noch gefragt. So wird sie etwa in kommenden Titeln wie **Star Wars 1313**, **Dishonored** oder **Bioshock Infinite** eingesetzt. Konkurrenz von hochklassigen Engines wie Cryengine 2 (Crytek), Frostbite 2 (Dice), Source (Valve) oder id Tech 5 (id Software) hat Epic zumindest derzeit nicht zu befürchten – immerhin sind viele Studios mit der Verwendung und den Tools der Unreal Engine 3 vertraut, sodass sich der Aufwand eines Technikwechsels für manche dieser Firmen nicht auszahlen würde.

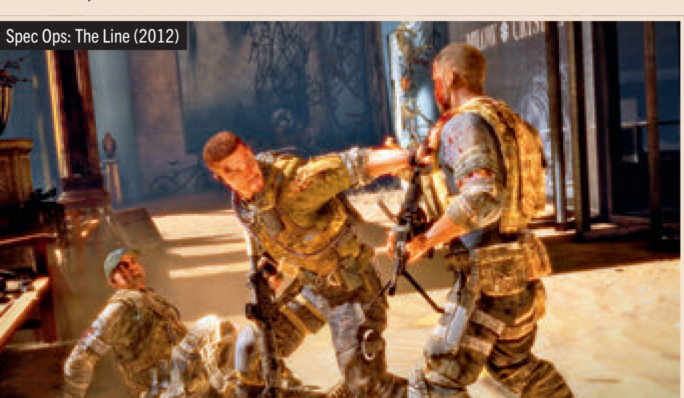
Die Unreal Engine 4 wurde von Epic im Juni vorgestellt. Sie ist für PCs und Konsolen der nächsten Generation ausgelegt und wurde zu weiten Teilen neu geschrieben. Eine erste Grafikdemo zeigt brillante Beleuchtungseffekte, glaubhaft fließende Lava und tolle Partikelberechnung. Bislang ist nur ein Spiel mit der Engine angekündigt: **Fortnite**, das Epic derzeit selbst entwickelt.

Spiele mit Unreal Engine 3 (Auswahl)

- Alice: Madness Returns
- APB Reloaded
- Batman: Arkham Asylum
- Batman: Arkham City
- Borderlands
- Brothers in Arms: Hell's Highway
- Bulletstorm
- Der Herr der Ringe: Die Eroberung
- Frontlines: Fuel of War
- Mass Effect
- Medal of Honor: Airborne
- Mirror's Edge
- Rise of the Argonauts
- Singularity
- Spec Ops: The Line
- Stranglehold
- The Last Remnant
- Tom Clancy's Endwar
- Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
- Transformers: Fall of Cybertron
- Turok
- Unreal Tournament 3

Kommende Spiele mit Unreal Engine 3:

- Bioshock Infinite
- Borderlands 2
- Dishonored
- Star Wars 1313
- Xcom: Enemy Unknown


Spec Ops: The Line (2012)


Mass Effect 3 (2012)

OUYA
SPIELE-KONSOLE IM TECHNIK-CHECK



Für nur 100 Euro soll im März 2013 die Konsole Ouya mit Nvidias SoC (System on a Chip) Tegra 3 und Googles Betriebssystem Android 4 kommen. Kickstarter lieferte erneut die nötigen finanziellen Mittel: 950.000 US-Dollar wollte das Team von Ouya für seine Spielekonsole sammeln; am Ende waren es 8,5 Millionen Dollar. Alle Spiele sollen dort kostenlos ausprobiert werden können: Entweder handelt es sich um Free2Play-Titel oder es soll zumindest eine Demo geben.

Auch sind die Preise für Android-Spiele mit 0,79 Cent bis 15 Euro viel niedriger als bei den Konsolen von Microsoft und Sony. Anders als bei Android-Smartphones und -Tablets müssen die Entwickler bei Ouya weder auf eine kompakte Bauweise noch auf einen geringen Stromverbrauch achten; schließlich hängt die Konsole ohnehin an der Steckdose. Daher ist auch nicht bekannt, mit welchem Takt Nvidias „4+1"-Kern-Prozessor (Quadcore mit Companion-Core für wenig fordernde Aufgaben) Tegra 3 laufen soll. Fest steht jedenfalls, dass Ouya 1 GiByte RAM, 8 GByte Flash-Speicher, HDMI, WLAN n, Bluetooth 4.0 und einen USB-2.0-Port bekommen soll. Ein optisches Laufwerk gibt es nicht. Der kabellose Controller verfügt unter anderem über zwei Analog-Sticks und ein Touchpad. Zudem will Ouya Hackern einen einfachen Zugang zum System geben. Ob es dadurch für Raubkopierer zu einfach wird und ob genug Spiele für die Gamepad-Steuerung optimiert werden, bleibt abzuwarten.



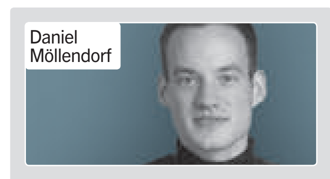
Info: www.ouya.tv

OC-BUNDLES
HARDWARE MIT TAKTGARANTIE



Für Overclocking-Neulinge, die eine übertaktete CPU mit möglichst geringem Risiko wollen, bietet der Online-Shop Caseking fertige OC-Pakete. Zu den OC-Bundles gehören ein Mainboard, RAM-Module, eine entsprechend leistungsstarke Kühlung und ein Prozessor, welcher laut Caseking in dieser Zusammenstellung mit einem höheren Takt stabil läuft. Die Preise für die Bundles sind etwas höher, als wenn Sie alle Komponenten einzeln kaufen würden. Dafür bekommen Sie auf die OC-Pakete allerdings auch 24 Monate Gewährleistung – trotz der Übertaktung.

Info: www.caseking.de



Daniel Möllendorf

„Ouya oder Oje? Erobern ARM-Chips den Spielekonsolen-Markt?"

ARM-Chips sind zwar deutlich langsamer als die bei PCs und Notebooks üblichen x86-CPUs, die Leistungsaufnahme ist dafür aber viel niedriger. Daher sitzt in fast jedem aktuellen Smartphone oder Tablet ein SoC (System on a Chip) mit ARM-Architektur. Wenn es nach den Entwicklern von Ouya (gesprochen: Uh-ja) geht, machen ARM-Chips bald auch Xbox und Playstation Konkurrenz. Ouya heißt nämlich die für März 2013 angekündigte Spielekonsole, die Android (ebenfalls von Smartphones und Tablets bekannt) als Betriebssystem nutzt.

Auf kleinen Smartphone-Displays sehen Android-Spiele dank hoher Pixeldichte (beispielsweise 1.280 x 720 auf nur 4,8 Zoll beim Samsung Galaxy S3) zwar gut aus, auf einem 40-Zoll-TV erkennt man jedoch: Selbst bei Toptiteln wie **Shadowgun, Dead Trigger** oder **Max Payne Mobile** (die Neuauflage des PC-Klassikers **Max Payne**) liegt die Optik eher auf Playstation-2-Niveau. Schließlich sind aktuelle ARM-Chips wie der verwendete Tegra 3 von Nvidia besonders auf eine niedrige Leistungsaufnahme optimiert; bei der Spieleleistung gibt es hingegen Kompromisse.

Daher sehe ich Ouya als Ergänzung zu den Konsolen von Sony sowie Microsoft und dem PC, denn optisch überragende Titel darf man auf der ARM-Konsole nicht erwarten. Stattdessen könnte Ouya ein Paradies für Indie- und Retro-Fans werden. Zudem nehmen sich andere Entwickler hoffentlich ein Beispiel an den Preisen: Die Konsole kostet nur 100 Euro, Android-Spiele gibt es oft für weniger als fünf Euro. Wer da noch raubkopiert, hat im Leben irgendwo die falsche Abbiegung genommen …

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

TT ESPORTS SAPHIRA
Die Spielermaus ist für FPS- und RTS-Titel optimiert und ihr optischer Sensor tastet mit bis zu 3.500 Dpi ab. Tt esports spendiert der Saphira viel Ausstattung. Darin enthalten sind eine Dpi-Umschaltung samt LED-Anzeige, Zusatzgewichte, ein Profilspeicher, eine Makrofunktion sowie eine modifizierbare Beleuchtung. Das Besondere an der Tt esports Saphira: Der Dpi-Umschalter, die Knöpfe für das Ändern der Polling-Rate (bis 1.000 Hz) und zum Wechseln der Profile sowie der Schalter zum Sperren der zwei Seitentasten sind auf der Unterseite der Maus angebracht.
Info: www.ttesports.de

GRAFIK-SCHNÄPPCHEN
Die Radeon HD 7850 gibt es mittlerweile mit ein statt zwei GiByte Speicher. Sie kostet nur rund 200 Euro und ist in aktuellen Spielen meist genauso schnell wie die ältere HD 7850 mit zwei GiByte. Erst kommende Spiele könnten langsamer sein.
Info: pcgameshardware.de/preisvergleich

TOP-NOTEBOOK FÜR SPIELER
Das fünfte PCGH-Notebook in Zusammenarbeit mit Medion bietet ein 17,3-Zoll-Display. Zudem arbeiten im Medion Erazer X7817 in der PCGH-Edition für 1.299 Euro eine Ivy-Bridge-CPU und eine Geforce GTX 670M sowie eine SSD von Samsung.
Info: pcgh.de/go/pcgh-notebook



Von Asus bis Zotac: Die Geforce GTX 660 Ti fallen äußerst unterschiedlich aus.

Geforce GTX 660 Ti im Test

Von: Carsten Spille

Nvidias Geforce GTX 660 Ti: Volle Spieletauglichkeit für weniger als 300 Euro.

Sehnsüchtig haben Spieler Nvidias Geforce-600-Reihe auf Basis der neuen Kepler-Architektur entgegengefiebert. Doch die hohen Preise der bisher vorgestellten Modelle GTX 690 (Dual-GPU), GTX 680 und GTX 670 vermiesten vielen potenziellen Käufern die Laune. Mit der Geforce GTX 660 Ti, die Nvidia zur Gamescom vorgestellt hat, sollte das anders werden – so die Hoffnungen. Wir prüfen, ob die GTX 660 Ti das erhoffte Preis-Leistungs-Wunder ist und ob sich der Kauf lohnt. Wir haben für den Referenztest die Evga Geforce GTX 660 Ti Superclocked verwendet, da sie auf dem Referenzdesign basiert. Die Takte haben wir allerdings an die Nvidia-Vorgaben angepasst – inklusive der automatischen Übertaktung („GPU-Boost") läuft die Karte in den Spielebenchmarks also mit 980/3.004 MHz für Chip und Speicher. Wie im großen Bild oben zu sehen, bringen die Hersteller sehr unterschiedliche 660-Ti-Modelle heraus, die sich in Sachen Kühlung und Taktraten stark unterscheiden.

KONKURRENZ UND PREISE

Zum Verkaufsstart sind die günstigsten Modelle der Geforce GTX 660ß Ti für knapp unter 300 Euro im Internet erhältlich. Damit tritt der vierte Aufguss von Nvidias GK104-Grafikchip gegen AMDs günstigere Radeon HD 7870 mit 2 GB Grafikspeicher, aber auch gegen die mit 3 GB ausgestattete Radeon HD 7950 an. Der, geht es nach dem Namen, direkte Vorgänger, die Geforce GTX 560 Ti, war Anfang 2011 noch zu Preisen von unter 250 Euro auf den Markt losgelassen worden. Da


In Sachen Monitoranschluss herrscht Einigkeit: 2x DVI, HDMI und Displayport.

TECHNIKVERGLEICH

Modell	Geforce GTX 670	Geforce GTX 660 Ti	Radeon HD 7870
Codename/DirectX-Version	GK104 / 11.1		Pitcairn XT / 11.1
Takt Grafikchip	915 MHz + Boost		1.000 MHz
Takt Grafikspeicher	3.004 MHz		2.400 MHz
Shader-/Textureinheiten	1.344/112		1.280/128
Raster-Endstufen (ROPs)	32	24	32
Speicheranbindung (Bit)	256 Bit	192 Bit	256 Bit
Speichertransferrate (GByte/s)	192 GB/s.	144 GB/s.	154 GB/s.
Übliche Speichermenge	2 GB		2 GB
PCI-E-Stromanschlüsse	2x 6-polig		2x 6-polig

bislang auch die Preise der teureren Geforce-GTX-600-Geschwister kaum nachgegeben haben, ist auch bei der GTX 660 Ti vermutlich nicht mit deutlichen Preissenkungen in den ersten Wochen zu rechnen – dafür passt auch die erreichte Spieleleistung zu gut in die Lücke zwischen den beiden Radeon-Karten. Wir erwarten derzeit für den Spätherbst die erste ernsthafte Runde im Preiskampf.

TECHNIK, LAUTHEIT, KÜHLUNG

Die schon genannten Geforce-Modlle der GTX-Reihe 690, 680 und 670 basieren auf demselben Grafikchip wie die GTX 660 Ti, nämlich dem GK104. Unterscheiden sich die größeren Modelle auch durch Anzahl der Shader-Einheiten oder die Taktraten, wirkt die 660 Ti wie ein Klon der GTX 670 – lediglich die Schnittstelle zum Speicher hat Nvidia gekappt und bindet die 2 Gigabyte GDDR5-RAM mit 192 anstelle von 256 parallelen Datenleitungen an. Da bereits die früheren Kepler-Karten nur knapp mit ihrer Datenübertragungsrate auskamen, ist das ein probater Weg, um die 660 Ti bei gleicher Shader-Anzahl und Takt von der 670 abzugrenzen. Nvidia gibt für den Neuling eine Leistungsaufnahme von bis zu 150 Watt an – unter Spielelast in **Anno 2070** messen wir knapp über 130 Watt, im Leerlauf begnügt sich die Karte mit 17 Watt; der Lüfter produziert leise 0,9 Sone, wird unter Last bis zu 2,5 Sone laut.

SPIELELEISTUNG

In unseren Spielebenchmarks zeigt die Geforce GTX 660 Ti sehr gute Leistungswerte, die allerdings ein bisschen vom jeweiligen Spiel abhängen. In **Battlefield 3** zum Beispiel liegt die Leistung nicht nur über der von AMDs HD 7870, sondern sogar oberhalb der HD 7950; ebenso in **TES 5: Skyrim**, welches wir mit dem hübschen, aber Leistung fressenden Supersample-Kantenglättung testen. Auch **Crysis 2** meistert Nvidias 300-Euro-Karte mit flüssig spielbaren 40 Fps bis hin zur Full-HD-Auflösung der meisten 24-Zoll-Flachbildschirme. Weniger gut schneidet die Karte dagegen in Related Designs **Anno 2070** ab, wo die HD 7870 bereits knapp schneller als die 660 Ti ist und die HD 7950 deutlich davonziehen kann. Gegenüber der knapp zwei Jahre alten Radeon HD 6870 (und der in etwa vergleichbaren HD 5850) bringt die Geforce-Karte aber einen Leistungssprung von rund 50 Prozent, wenn Ihr System schnell genug oder Ihre Grafikeinstellungen hoch genug sind.

Unsere weiteren Tests haben ergeben, dass für die meisten Spiele die 2 GByte Grafikspeicher ausreichen, auch wenn die 660 Ti bei einer Belegung von mehr als der Hälfte des VRAMs aufgrund ihrer speziellen Speicherschnittstelle stärker an Fps-Leistung verliert als etwa eine rund 40 Euro teurere Geforce GTX 670. ❑

FAZIT

Geforce GTX 660 Ti

Mit dem neuesten Kepler-Spross ist Nvidia eine voll spieletaugliche Grafikkarte gelungen, deren Leistung insgesamt nur rund 12 Prozent unter der GTX 670 liegt. Da auch der Preis (derzeit) in etwa denselben Abstand wahrt, bleibt der erhoffte Preis-Leistungs-Hammer aber aus – dafür müsste die 660 Ti auf 240–250 Euro fallen.

Die Referenzkarte hat eine sehr kurze Platine – braucht aber zwei 6-Pol-Stromkabel.

Anno 2070

1.680 x 1.050: Ingame-AA/16:1 HQ-AF, maximale Details

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Geforce GTX 670 (2 GB)	40	44,3 (+65 %)
Radeon HD 7870 (2 GB)	40	43,7 (+63 %)
Geforce GTX 660 Ti (2 GB)	37	41,7 (+56 %)
Radeon HD 6870 (1 GB)	24	26,8 (Basis)
Geforce GTX 560 Ti (1 GB)	22	25,3 (-6 %)

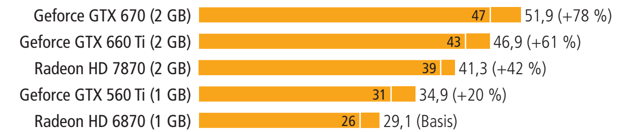
1.920 x 1.080: Ingame-AA/16:1 HQ-AF, maximale Details

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Radeon HD 7870 (2 GB)	35	38,3 (+63 %)
Geforce GTX 670 (2 GB)	35	38,2 (+63 %)
Geforce GTX 660 Ti (2 GB)	33	36,4 (+55 %)
Radeon HD 6870 (1 GB)	21	23,5 (Basis)
Geforce GTX 560 Ti (1 GB)	19	22,1 (-6 %)

Bedingt spielbar von 25 – 40 Fps • Flüssig spielbar ab 40 Fps

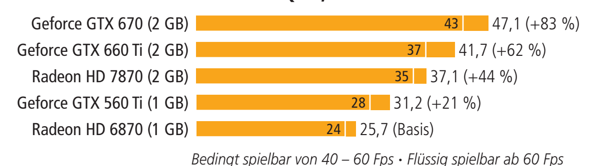
Battlefield 3

1.680 x 1.050: 4x MSAA + FXAA/16:1 HQ-AF, Ultra-Details



Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Geforce GTX 670 (2 GB)	47	51,9 (+78 %)
Geforce GTX 660 Ti (2 GB)	43	46,9 (+61 %)
Radeon HD 7870 (2 GB)	39	41,3 (+42 %)
Geforce GTX 560 Ti (1 GB)	31	34,9 (+20 %)
Radeon HD 6870 (1 GB)	26	29,1 (Basis)

1.920 x 1.080: 4x MSAA + FXAA/16:1 HQ-AF, Ultra-Details



Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Geforce GTX 670 (2 GB)	43	47,1 (+83 %)
Geforce GTX 660 Ti (2 GB)	37	41,7 (+62 %)
Radeon HD 7870 (2 GB)	35	37,1 (+44 %)
Geforce GTX 560 Ti (1 GB)	28	31,2 (+21 %)
Radeon HD 6870 (1 GB)	24	25,7 (Basis)

Bedingt spielbar von 40 – 60 Fps • Flüssig spielbar ab 60 Fps

Crysis 2

1.680 x 1.050: Ingame-AA/16:1 HQ-AF, max. Details

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Geforce GTX 670 (2 GB)	46	51,9 (+88 %)
Geforce GTX 660 Ti (2 GB)	38	44,1 (+60 %)
Radeon HD 7870 (2 GB)	36	39,2 (+42 %)
Geforce GTX 560 Ti (1 GB)	27	31,2 (+13 %)
Radeon HD 6870 (1 GB)	25	27,6 (Basis)

1.920 x 1.080: Ingame-AA/16:1 HQ-AF, max. Details

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Geforce GTX 670 (2 GB)	41	46,4 (+91 %)
Geforce GTX 660 Ti (2 GB)	37	40,0 (+65 %)
Radeon HD 7870 (2 GB)	30	34,6 (+42 %)
Geforce GTX 560 Ti (1 GB)	22	26,5 (+9 %)
Radeon HD 6870 (1 GB)	22	24,3 (Basis)

Bedingt spielbar von 25 – 40 Fps • Flüssig spielbar ab 40 Fps

TES V: Skyrim

1.680 x 1.050: Details „sehr hoch", 4x Supersample-AA, 16:1 AF

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Geforce GTX 670 (2 GB)	47	58,1 (+110 %)
Geforce GTX 660 Ti (2 GB)	41	52,9 (+91 %)
Geforce GTX 560 Ti (1 GB)	32	40,0 (+44 %)
Radeon HD 7870 (2 GB)	34	39,5 (+43 %)
Radeon HD 6870 (1 GB)	23	27,7 (Basis)

1.920 x 1.080: Details „sehr hoch", 4x Supersample-AA, 16:1 AF

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Geforce GTX 670 (2 GB)	42	50,4 (+110 %)
Geforce GTX 660 Ti (2 GB)	37	46,5 (+94 %)
Radeon HD 7870 (2 GB)	30	34,9 (+45 %)
Geforce GTX 560 Ti (1 GB)	28	34,9 (+45 %)
Radeon HD 6870 (1 GB)	19	24,0 (Basis)

Bedingt spielbar von 25 – 40 Fps • Flüssig spielbar ab 40 Fps

System: System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 GiB DDR3-1866; Win 7 x64 SP1, Geforce 305.37 Beta (HQ), Catalyst 12.7 Beta (HQ) **Bemerkungen:** Im Durchschnitt liegt die 660 Ti deutlich über der HD 7870 und ungefähr auf dem Niveau der alten GTX 580.





Bild: Modern Tech

AMDs Trinity-Prozessor im Vorabtest

Von: Marc Sauter

Für Endkunden sind die Trinity-APUs noch nicht erhältlich. Daher testen wir vorab den A8-5500, prüfen Leistung sowie Stromverbrauch der zweiten Kombi-Chipgeneration.

Während große Komplett-PC-Hersteller wie Hewlett-Packard oder Medion (Teil von Lenovo) bereits Komplett-PCs mit AMDs Trinity-Chips anbieten, müssen sich Endkunden noch bis September gedulden. Trinity kommt als A-Serie in den Handel und stellt die zweite Generation von APUs dar, die einen CPU-Teil mit einer integrierten Grafikeinheit verbinden.

MEDION AKOYA P4210

Der aktuelle Aldi-PC, der Medion Akoya P4210, ist bereits mit einem Trinity-Prozessor ausgestattet. Genauer gesagt handelt es sich hierbei um das kleinere von zwei A8-Modellen, nach oben hin hat AMD zudem die Palette um zwei A10-Versionen erweitert – solche gab es bei der Llano-basierten A-Serie nicht.

Der Akoya P4210 vertraut auf einen A8-5500, der auf zwei Module („Compute Unit“) und somit gemäß AMD auf vier Prozessorkerne zurückgreifen kann – wenngleich eine solche Compute Unit weniger leistet als ein „echter“ Dualcore. Eine dritte Cache-Stufe gibt es bei Trinity nicht, dafür aber eine integrierte Grafikeinheit, die der HD-7000-Serie zugeordnet wird. Unter der Haube der Radeon HD 7560D verbirgt sich aber nicht die aktuelle „Graphics Core Next“-Architektur, sondern das VLIV4-Design der Cayman-Karten (Radeon HD 69x0). Die iGPU arbeitet auf Wunsch mit der dedizierten Radeon HD 7670 zusammen, also einer umbenannten Radeon HD 6670. Medion hat das „Dual Graphics“-Feature zwar sauber implementiert, nichtsdestotrotz raten wir von dieser Betriebsart strikt ab – die starken Mikroruckler sind sehr störend. Als Speicher verbaut der Komplett-PC-Hersteller nur zwei DDR3-1333-Module mit insgesamt vier GiByte Kapazität – das ist zwar OEM-typisch, AMD jedoch spezifiziert flotteres DDR3-1866.

Da das BIOS der MSI-Platine, eine MS-7800, jedoch praktisch keine Einstellungen erlaubt, können wir nicht testen, ob die integrierte HD 7560D durch den flotteren Speicher schneller arbeiten würde – es ist jedoch anzunehmen.

TRINITY: DIE SPEZIKATIONEN IM ÜBERBLICK

Modell	Kerne	Takt	Turbo	L2-Cache	Grafik	Shader	GPU-Takt	Speicher	TDP
A10-5800K	4	3,8 GHz	4,2 GHz	4 MiB	HD 7660D	384 ALUs	800 MHz	DDR3-1866	100 W
A10-5700	4	3,4 GHz	4,0 GHz	4 MiB	HD 7660D	384 ALUs	760 MHz	DDR3-1866	65 W
A8-5600K	4	3,6 GHz	3,9 GHz	4 MiB	HD 7560D	256 ALUs	760 MHz	DDR3-1866	100 W
A8-5500	4	3,2 GHz	3,7 GHz	4 MiB	HD 7560D	256 ALUs	760 MHz	DDR3-1866	65 W
A6-5400K	2	3,6 GHz	3,8 GHz	1 MiB	HD 7540D	192 ALUs	Unbekannt	DDR3-1866	65 W
A4-5300	2	Unbekannt	Unbekannt	1 MiB	HD 7480D	128 ALUs	Unbekannt	DDR3-1600	65 W

DAS TRINITY-AUFGEBOT

Wie Sie der Tabelle links entnehmen können, plant AMD unseren Informationen zufolge, vorerst sechs Trinity-Modelle zu veröffentlichen. Alle basieren auf dem gleichen Die und laufen im A1-Stepping bei Global Foundries im 32-Nanometer-Prozess vom Band. Die A10- und A8-Varianten

COD MODERN WARFARE 3: HD 7560D MIT IN IN SPITZENGRUPPE

„Schwarzer Dienstag“ – 1.920 x 1.080, minimale Details, Schatten an, Texturen normal

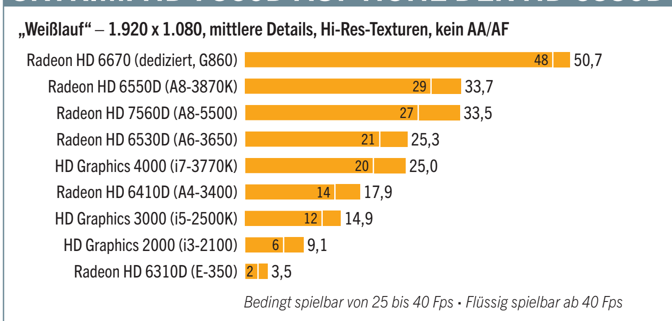
	Min.	Ø Fps
Radeon HD 6670 (dediziert, G860)	41	59,8
Radeon HD 6550D (A8-3870K)	27	37,6
Radeon HD 7560D (A8-5500)	24	34,5
Radeon HD 6530D (A6-3650)	19	28,7
HD Graphics 4000 (i7-3770K)	17	25,1
Radeon HD 6410D (A4-3400)	14	21,0
HD Graphics 3000 (i5-2500K)	10	16,2
HD Graphics 2000 (i3-2100)	6	10,4
Radeon HD 6310D (E-350)	2	4,7

Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps • Flüssig spielbar ab 40 Fps

System: Intel Z77, AMD A50M/A75, 8 Gigabyte DDR3; Win 7 x64 SP1, Catalyst 12.6 (Q), Intel 15.26.8.64.2696 (Balanced) **Bemerkungen:** Trotz nur 256 ALUs, aber dank 760 MHz liegt die Radeon HD 7560D nur knapp hinter der älteren Radeon HD 6550D.



SKYRIM: HD 7560D AUF HÖHE DER HD 6550D



System: Intel Z77, AMD A50M/A75, 8 Gigabyte DDR3; Win 7 x64 SP1, Catalyst 12.6 (Q), Intel 15.26.8.64.2696 (Balanced) **Bemerkungen:** In **The Elder Scrolls 5: Skyrim** kann sich die Radeon HD 7560D auf Augenhöhe mit der Radeon HD 6550D positionieren.

Min. Ø Fps
▶ Besser

hat AMD bereits im Rahmen der Computex vorgestellt, die Spezifikationen der restlichen Modelle sind bisher nur teilweise publik geworden.

NEUER SOCKEL, ALTE TDP

Für Trinity respektive die sogenannte „Virgo“-Plattform hat AMD den Sockel FM2 ersonnen, der bisherige Sockel FM1 ist durch die Bank inkompatibel – Details entnehmen Sie bitte dem Extrakasten auf der rechten Seite. Die TDP-Einstufungen hingegen bleiben erhalten, wie gehabt klassifiziert AMD die Modelle mit 100 oder 65 Watt. Ob der A10-5700 und der A8-5500 für Endkunden erhältlich sein werden, bleibt abzuwarten – bei den Vorgängern war dies nicht der Fall.

FRISCHES INNENLEBEN: PILEDRIVER MEETS VLIW4

Wie bereits erwähnt, setzt Trinity auf Module, denn als CPU-Architektur kommt Piledriver zum Einsatz, eine leichte Weiterentwicklung von Bulldozer (die Technik der aktuellen FX-Prozessoren). Die bisherige A-Serie nutzte eine nochmalig aufgebohrte K10-Architektur – Llano gegen Trinity ist so gesehen ein Treffen der Generationen.

Piledriver bietet zwar weniger Leistung pro Takt als K10, dafür aber deutlich höhere Frequenzen und neue Befehlssatz-Erweiterungen als FMA3 sowie F16C. Der Vorteil liegt zudem bei der Flächeneffizienz, was auch für das VLIV4-Design der integrierten Grafik gilt – somit kann AMD trotz gleichem Fertigungsprozess mehr Leistung herauskitzeln. Die Trinity-Chips bekommen zwar den neuen A85X-FCH (Fusion Controller Hub) zur Seite gestellt, dieser bietet jedoch nur zwei SATA-6B/s-Ports mehr als der ältere A75; USB 3.0 ist ohnehin mit an Board. MSI respektive Medion setzen vermutlich aus Kostengründen den A75 ein, dieser bietet allerdings genügend Anschlüsse – der Akoya P4210 verfügt ohnehin nur über einen DVD-Brenner und eine Terabyte-Platte. Statt dem vorinstallierten Windows 7 verwenden wir für unseren Test jedoch eine „saubere“ SSD.

A8-5500 UNTER DER LUPE

Für unsere Benchmarks vergleichen wir den A8-5500 mit dem A8-3800, das zum letztjährigen Erscheinungstermin schnellste 65-Watt-Modell auf Llano-Basis. Intels Core i3-2100 basiert zwar noch auf der Sandy-Bridge-Architektur, die Ivy-Bridge-Nachfolger werden aber zumindest bei der Prozessorleistung keine großen Sprünge machen. Der FX-4100 repräsentiert die Bulldozer-Generation, der Phenom II X4 960T dient als Abrundung des Testfelds.

AMD spezifiziert wie bereits erwähnt DDR3-1866, Medion aber setzt auf DDR3-1333, was die Leistung des CPU-Parts etwas senken dürfte. Obendrein soll der A8-5500 eigentlich bei Last beide Module auf 3,5 GHz und ein einzelnes auf 3,7 GHz statt 3,2 GHz beschleunigen – der Trinity-Chip aber legt durchweg 3.500 MHz an.

Im Mittel unseres Anwendungsparcours schiebt sich der A8-5500 leicht vor den A8-3800. Ein genauerer Blick offenbart die typischen Stärken und Schwächen des Modul-Chips: Die Gleitkomma-Multithreading-Leistung erreicht trotz satter 1.100 MHz nicht mehr ganz das Niveau der Llano-CPU. Dafür liegen Integer-lastige Szenarien Trinity besser als seinem Vorgänger. Dank der AES-Beschleunigung in Hard-

DER SOCKEL FM2: INKOMPATIBEL ZUM VORGÄNGER, ABER KAVERI-TAUGLICH?

Im Desktop-Bereich führt AMD mit Trinity einen neuen Sockel ein, den FM2. Dieser arbeitet nicht mit Llano-Chips, den Vorgängern, zusammen.

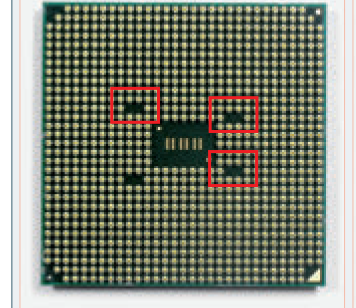
Alle paar Jahre wechseln AMD wie Intel die Sockel, zumeist aufgrund von Änderungen an der Spannungsversorgung oder weil beispielsweise der Speicher-Controller von der Northbridge in die CPU gewandert ist. Im Falle von Trinity steht der Sockel FM2 bereit und dieser ist inkompatibel mit der bisherigen A-Serie, Codename „Llano“. Im Umkehrschluss passt ein Trinity-Chip nicht in den Sockel FM1, womit Aufrüstern einzig ein Plattform-Neukauf übrig bleibt.



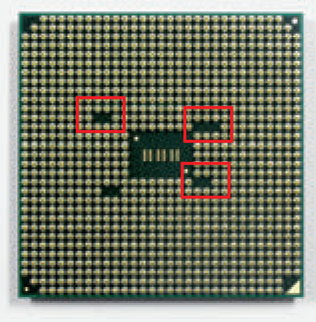
Die Inkompatibilität ist zwei verschobenen sowie einem „abgewanderten“ Pin geschuldet, denn eine Trinity-APU kommt auf 904 statt 905 Beinchen. Über die genaue Ursache lässt sich an dieser Stelle nur spekulieren, vermutlich ist eine geänderte Spannungsversorgung der Hintergrund – denn nach bisherigen Gerüchten passt der Trinity-Nachfolger namens „Kaveri“ ebenfalls in den Sockel FM2.

Kaveri basiert auf der dritten Bulldozer-Ausbaustufe, AMD nennt diese Architektur „Steamroller“. Womöglich setzt der Hersteller hier auf zwei dedizierte Front-Ends statt wie bisher auf ein geteiltes, wodurch das Modulkonzept etwas aufgeweicht wird. Die Grafikeinheit basiert auf der „Graphics Core Next“-Architektur, AMD selbst spricht von acht sogenannten Compute Units, was 512 Shader-Rechenwerken entspricht – so viele wie derzeit eine Radeon HD 7750 besitzt. Das Kaveri-Topmodell wird einen gemeinsamen Adressraum für CPU- sowie iGPU-Part erhalten. AMD spricht für den kompletten Chip von 1.050 GLOPS, Trinity erreicht bis zu 819.

LLANO-UNTERSEITE: 905 PINS



TRINITY-UNTERSEITE: 904 PINS



Der Llano-Nachfolger hat an der Unterseite des Trägers einen Pin weniger, daher ist der Sockel FM2 zwingend erforderlich; der FM1 ist daher inkompatibel.

CINEBENCH R11.5 (GLEITKOMMA-LEISTUNG)

Cinebench R11.5, 64 Bit, CPU-Benchmark



System: Intel Z77, AMD 970/A75, 8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit Bulldozer-Hotfixes, Geforce 295.51 (Q) **Bemerkungen:** Aufgrund von nur zwei Gleitkomma-Einheiten kann der alte mit dem neuen A8 nur knapp mithalten.

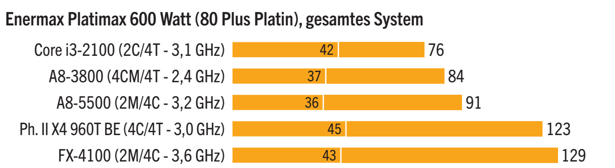
Punkte



▶ Besser

STROMVERBRAUCH (LEERLAUF + LAST)

Enermax Platimax 600 Watt (80 Plus Platin), gesamtes System



System: GT 430 (7 W im Leerlauf), Intel Z77, AMD 970/A75, 8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit Bulldozer-Hotfixes, Geforce 295.51 (Q) **Bemerkungen:** Im Leerlauf erweist sich der A8-5500 als sehr gut, unter Last der 3800er als besser.

Watt



◀ Besser

X264 HD 4.0 (INTEGER-LEISTUNG)



x264 HD v4.0, Test #2 (alle vier Runs gemittelt)



System: Intel Z77, AMD 970/A75, 8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit Bulldozer-Hotfixes, Geforce 295.51 (Q) **Bemerkungen:** Die Integer-Berechnung liegt dem Modul-Design, daher schiebt sich der A8-5500 auf den zweiten Platz vor den FX.

Ø Fps

▶ Besser

PILEDRIVER: KAUM GESTIEGENE LEISTUNG PRO TAKT

	Trinity (Basis)	Zambezi (FX-Serie)	Llano (alte A-Serie)	Deneb (Phenom II X4)
7-Zip Kompri.	7,7 MB/s	8,5 MB/s (+10 %)	10,2 MB/s (+33 %)	10,8 MB/s (+40 %)
Cineb. 1-CPU	0,89 Pkt.	0,86 Pkt. (-1 %)	1,06 Pkt. (+19 %)	1,05 Pkt. (+19 %)
Paint.Net	26,1 Sek.	27,1 Sek. (-3 %)	21,4 Sek. (+24 %)	23,2 Sek. (+13 %)
Truecrypt	103 MB/s	105 MB/s (+2 %)	124 MB/s (+20 %)	122 MB/s (+19 %)
x264 HD	18,1 Fps	18,6 Fps (+3 %)	24,0 Fps (+33 %)	18,9 Fps (+5 %)

Vier Kerne mit je 3,5 GHz (Turbo ist deaktiviert); Trinity nur mit DDR3-1333 statt DDR3-1866

AMDS CODENAMEN IM ÜBERBLICK

Codename	Beschreibung
APU	Accelerated Processing Unit, Prozessoren mit integrierter Grafikeinheit
Bulldozer	Überbegriff für die erste Generation der modulbasierenden CPU-Architektur
GCN	Die „Graphics Core Next“-Architektur; als HD 79x0/78x0/77x0 im Handel
Kaveri	Überbegriff für die dritte Generation von APUs
Llano	Überbegriff für die erste Generation an APUs; A-Serie für den Sockel FM1
Lynx	Desktop-Plattform für die „Llano“-APUs mit dem Sockel FM1
Northern Islands	Überbegriff für die VLIW-basierten GPUs der HD-5000-/-6000-Serie
Piledriver	Überbegriff für die zweite Generation der modulbasierenden CPU-Architektur
Scorpius	Desktop-Plattform für die „Zambezi“-CPUs mit dem Sockel AM3+
Steamroller	Überbegriff für die dritte Generation der modulbasierenden CPU-Architektur
Trinity	Überbegriff für die zweite Generation an APUs
Virgo	Desktop-Plattform für die „Trinity“-APUs mit dem Sockel FM2
Vishera	Desktop-Chip mit „Piledriver“-Architektur; Nachfolger der FX-Serie
Volan	Desktop-Plattform für die „Vishera“-CPUs mit dem Sockel AM3+
Zambezi	Desktop-Chip mit „Bulldozer“-Architektur; als FX-Serie für den Sockel AM3+ im Handel

ware setzt sich der neue A8-5500 im Kryptografie-Benchmark Truecrypt knapp vor den alten A8-3800. Die Paradedisziplin jedoch scheint die Bildbearbeitung zu sein.

Der A8-5500 dürfte sich im Preisbereich von 80 bis 90 Euro einfinden und damit in Konkurrenz zu den Core i3 treten. Die Ivy-Bridge-Versionen lassen zwar noch auf sich warten, mit dem aktuellen Core i3-2100 (Sandy Bridge) kann sich der Trinity-Chip jedoch problemlos messen. Ein Schwachpunkt ist wie gehabt die Singlethread-Leistung, im Alltag ist dies aber selten ein wirklicher Nachteil.

RADEON HD 7560D LEGT LOS

Paint.Net wird zwar auf der CPU berechnet, dennoch ist genau dieser Anwendungsbereich ideal für eine APU: So bietet Photoshop CS6 dank Open-CL viele GPU-beschleunigte Filter, um die sich die Radeon HD 7560D kümmern kann, und das Programm Musemage setzt ebenfalls auf die Rechenleistung der integrierten Grafikeinheit. Die muss sich zwar die Datentransferrate mit der CPU teilen (wenngleich die iGPU von der integrierten Northbridge priorisiert wird) und es kommt wie bereits erwähnt nur DDR3-1333 zum Einsatz, dennoch erreicht die Radeon HD 7560D überzeugende Resultate.

In den beiden exemplarisch abgedruckten Spielen **Modern Warfare 3** und **The Elder Scrolls 5: Skyrim** liegt sie auf Augenhöhe mit dem bisherigen Topmodell Radeon HD 6550D – trotz der geringeren Rechenleistung auf dem Papier; hier macht sich die modernere Architektur bemerkbar. Intels HD Graphics 4000 ist chancenlos, wenngleich sich das primär auf den Spiele-Einsatz sowie Open-CL-Berechnungen bezieht. Im Browser-Einsatz oder bei der Video-Beschleunigung geben sich AMDs und Intels iGPUs nur wenig.

SPARSAM JE NACH BOARD

Heutige Prozessoren respektive APUs sind dank Power Gating, also dem Trennen inaktiver Chipteile von der Energieversorgung, im Leerlauf sehr sparsam – Trinity bildet hier keine Ausnahme. Die Leistungsaufnahme dürfte bei unter fünf Watt für den A8-5500 alleine liegen, das komplette System kommt auf sehr gute 36 Watt: Hier macht sich die Medion-OEM-Platine bemerkbar. Unter Last steht Trinity immer noch gut da, schneidet jedoch schlechter ab als der i3 und der Llano-A8. Angeblich arbeitet AMD noch an den Mainboard-Spezifikationen für die 100-Watt-Trinitys, was die Verzögerung erklären könnte – CPUs mit Bulldozer-Technik neigen zu sehr hohen Ampere-Spitzen im Lastbetrieb, was schon dem Sockel AM3 Probleme bereitete.

AUSBLICK AUF DEN FX NEXT

Die Piledriver-Architektur von Trinity wird in leicht verbesserter Form auch die Vishera-Chips, also die nächste Generation an FX-Prozessoren, antreiben. Die aktuelle FX-Palette leidet vor allem unter ihrer vergleichsweise schwachen Pro-Takt-Leistung, die in hohen Frequenzen und damit auch einem hohen Stromverbrauch gipfelt.

Gegenüber der Bulldozer-Architektur soll die Piledriver-Ausbaustufe einiges besser können – AMD spricht etwa vom L2-Cache: Wir messen flottere 19 statt 21 Zyklen. Weiterhin zeigt der direkte Vergleich unseres A8-Trinity mit einem FX bei gleichem Takt, dass die überarbeitete Architektur hier und da zulegen kann – obgleich der FX auf acht Megabyte L3-Cache zurückgreifen kann und auch der Speicher mit DDR3-1866 (was gerade 7-Zip beschleunigt) rennt. Die Pro-Takt-Leistung dürfte bei den Vishera-Chips leicht steigen, wenngleich das Niveau eines Phenom II unerreichbar bleibt – Intel spielt ohnehin zwei Ligen über AMD. Die letzten Gerüchte sprechen von 300 bis 400 MHz, die das kommende Vishera-Flaggschiff an zusätzlichem Takt im Vergleich mit einem FX-8150 in die Waagschale werfen soll – zusammen mit den weiteren Verbesserungen könnte hier am Ende eine Mehrleistung von 15 Prozent zu verzeichnen sein. ❑

FAZIT

Trinity im Vorabtest

Wenngleich der A8-5500 oder besser gesagt die integrierte Radeon HD 7560D durch den DDR3-1333-Speicher gebremst wird, ist die Leistung ein Fortschritt gegenüber Llano. Gegenüber Intels kommenden Ivy-Bridge-i3 ist AMD gut aufgestellt, allerdings trüben die Verzögerungen das Bild – bleibt zu hoffen, dass sich dies nicht fortsetzt.

Von: Marc Sauter

Mit unseren 33 Tipps nutzen Sie Ihre CPU optimal und vermeiden Probleme – egal ob Sie ein aktuelles oder älteres Modell besitzen.



Bilder: kabliczech; fotolia.de, AMD, Intel

Die 33 besten Tipps für Prozessoren

Der Prozessor, die Central Processing Unit (CPU), ist praktisch das Gehirn eines jeden Computers. Im Betrieb – sei es das Surfen im Internet, das Spielen aktueller Titel oder aufwendige Bild- sowie Videobearbeitung – ist der Prozessor unentbehrlich. Da die CPU, unter anderem neben der Grafikkarte, die wichtigste Komponente ist, fassen wir auf den folgenden Seiten 33 Tipps zusammen, mit denen Sie Ihre CPU respektive das dazugehörige System optimieren können.

TIPP 01 NA, WAS BIST DU DENN FÜR EINER?

AMD und Intel montieren auf praktisch allen Prozessoren, die sich in Sockeln installieren lassen, eine schützende Metallkappe – den IHS (Integrated Heat Spreader). Am Ende der CPU-Produktion wird auf dem Hitzeabstrahler festgehalten, um welchen Chip es sich handelt, aus welchem Produktionszeitraum er stammt. Außerdem: Die Revisionsnummer und je nach Hersteller spezifische Daten wie TDP, Cache-Ausbau sowie Taktfrequenz. Im Falle eines regulär gekauften Prozessors hilft die Aufschlüsselung auf der kommenden Seite, bei Engineering Samples (kurz ES) seitens Intel nur die sogenannte Sspec-Nummer (sample specification) – diese dient dazu, unterschiedliche Steppings zu identifizieren.

Der einst beliebte Core 2 Quad Q6600 in der G0-Revision trägt die Sspec-Nummer „SLACR“, das ältere B3-Stepping hingegen „SL9UM“. AMD verwendet bei Engineering Samples den gleichen Aufdruck wie bei den Retail-Modellen (anstelle des „F“ für etwa FX jedoch ein „Z“). Was diese Buchstaben und Nummern bedeuten, erklärt der Kasten auf der nächsten Seite.

TIPP 02 PROZESSOR EINGEBAUT ERKENNEN

Steckt der Chip bereits im Rechner und beim PC-Start werden keine brauchbaren Informationen angezeigt, so hilft im Windows-Betrieb CPU-Z. Dieses Programm liest alle relevanten Daten aus. In manchen Fällen irrt sich das Tool bei „Name“, entscheidend ist aber ohnehin die „Specification“.

TIPP 03 HAUPTPLATINEN-KOMPATIBILITÄT

Bevor Sie Ihre Wunsch-CPU kaufen oder einbauen, sollten Sie sich erkundigen, ob der Chip vom Mainboard Ihrer Wahl unterstützt wird – bei „handelsüblichen“ Prozessoren wie dem FX-8120 und dem Core i5-2500K ist das in der Regel der Fall, eine Überprüfung schadet aber dennoch nicht.

Schwierig wird es beispielsweise bei den FX-Modellen, wenn Sie auf den Sockel AM3 setzen. Bei Intel-Brettern laufen die Xeons (E3-Reihe für den Sockel 1155 und die E5-Reihe beim Sockel 2011) zwar, aber nicht jeder Hersteller führt sie in der Kompatibilitätsliste.

TIPP 04 VORSICHT BEI 125-WATT-PROZESSOREN

AMD bietet eine Vielzahl von Prozessoren mit einer TDP (Thermal Design Power, also die in Form von Wärme abzuführende Verlustleistung des Chips) von 125 Watt an – aber nicht alle Hauptplatinen unterstützen solche CPUs, da sie auf 95-Watt-Modelle beschränkt sind.

Hierzu gehören allerdings nur sehr günstige Platinen wie das Asus M5A78L-M LX oder das MSI 760GM-P23 für unter 40 Euro. Diese starten zwar, der Prozessor läuft aber nur mit 1,4 Gigahertz. Platinen mit beispielsweise einem 970er- oder 990er-Chipsatz setzen oft auf eine bessere Spannungsversorgung und unterstützen 125-Watt-CPUs.

TIPP 05 KORREKTER EINBAU

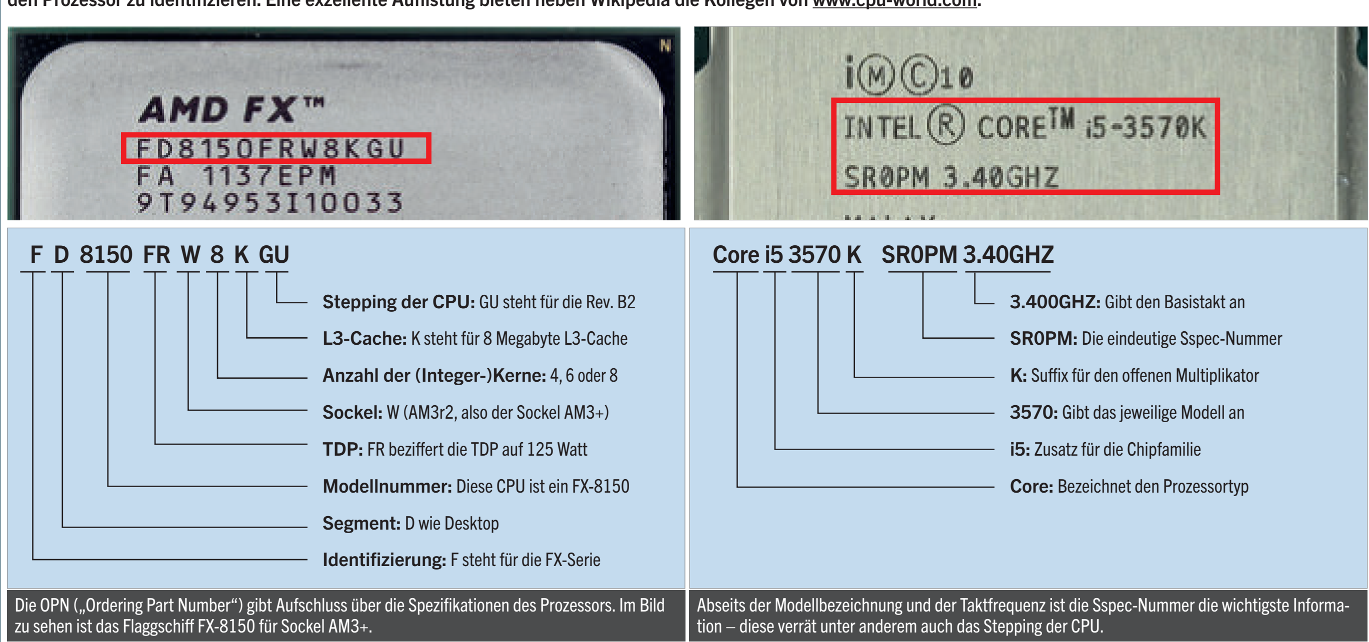
Mit dem Aufkommen des LGA-Prinzips (Land Grid Array) bei Intel-Mainboards seit dem Sockel 775 gingen auch Gerüchte einher, man könne den Prozessor nur ein paar Mal wechseln, da die Kontakte im Sockel schnell kaputtgehen – wir hatten und haben im täglichen Betrieb Derartiges jedoch nie zu Gesicht bekommen. Egal ob LGA oder Pins wie bei AMD: Achten Sie auf die korrekte, durch den Pfeil angezeigte Ausrichtung der CPU beim Einsetzen ebendieser in den Sockel, bevor Sie die Hebel zur Arretierung einrasten lassen.

TIPP 06 OHNE BEINCHEN LÄUFT ES NICHT

Sollten Sie bei einem AMD-Prozessor versehentlich die Pins an der Unterseite verbogen haben, ist dies kein Todesurteil für den Chip – mit einer schlanken Messerklinge lassen sich die Beinchen zurück in Reih und Glied bringen, die CPU läuft (wieder) problemlos. Gerade bei bestimmten Wärmeleitpasten haftet der IHS so stark am Kühlerboden, dass die CPU bei unvor-

SO IDENTIFIZIEREN SIE EINDEUTIG, WELCHEN PROZESSOR SIE EINBAUEN

AMD wie Intel bedrucken den IHS, den Integrated Heat Spreader (die Metallkappe über dem eigentlichen Chip), mit allen relevanten Informationen, die Sie benötigen, um den Prozessor zu identifizieren. Eine exzellente Auflistung bieten neben Wikipedia die Kollegen von www.cpu-world.com.



Die OPN („Ordering Part Number") gibt Aufschluss über die Spezifikationen des Prozessors. Im Bild zu sehen ist das Flaggschiff FX-8150 für Sockel AM3+.

Abseits der Modellbezeichnung und der Taktfrequenz ist die Sspec-Nummer die wichtigste Information – diese verrät unter anderem auch das Stepping der CPU.

sichtigem Ausbau aus dem Sockel gerissen wird. Lassen Sie in solch einem Fall Prime 95 laufen, fahren Sie den Rechner herunter und bauen Sie die CPU aus – durch die zuvor entstandene Hitze klebt der Kühler weniger fest am Chip.

TIPP 07 VIEL HILFT NICHT VIEL

Die Wärmeleitpaste zwischen CPU und Kühler sollte nur hauchdünn aufgetragen werden – zu viel Paste „ertränkt" den Chip. Das hat zwar keine Auswirkung auf die Kühlleistung, die Paste quillt jedoch nach außen und verunreinigt den CPU-Träger sowie die Sockel-Umgebung. Beides ist bei einem eventuellen späteren Verkauf ärgerlich, da sich die Paste teils nur schwer entfernen lässt.

TIPP 08 STROMSPARMODI AKTIVIEREN

Begeben Sie sich nach dem Booten ins BIOS (Basic Input Output System) respektive das modernere UEFI (Unified Extensible Firmware Interface). Zwar variiert der Pfad von Board zu Board, für gewöhnlich finden Sie aber unter den „Advanced Options" die „CPU Features". Achten Sie darauf, dass Stromspartechniken wie EIST und C1E (Intel) oder Cool'n'quiet (AMD) aktiv sind.

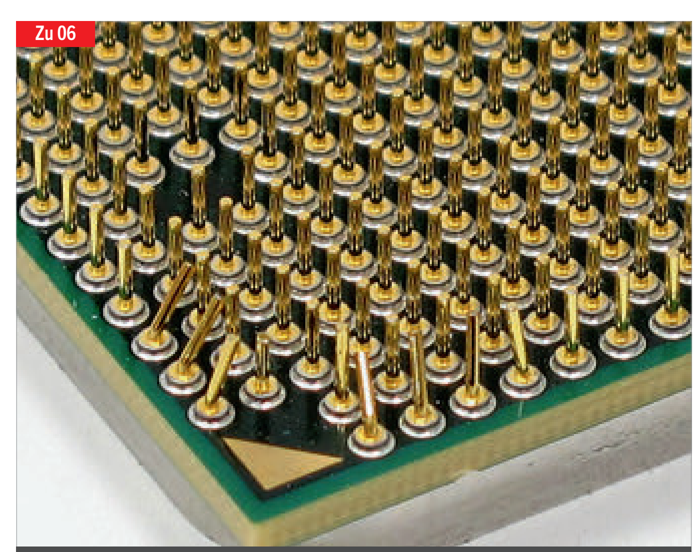
TIPP 09 POWER GATING: C6 UND CC6

Eine wichtige Eigenschaft bei aktuellen Prozessoren ist der CC6-Zustand (Core C6), der mittels sogenannten Power Gatings einzelne CPU-Kerne respektive -Module von der Energiezufuhr trennt. Noch weiter geht der PC6 (Package C6), meist zusammen mit dem CC6 einfach nur als „C6" bezeichnet: Hier wird der Cache-Inhalt in den Arbeitsspeicher verschoben und die Spannungsversorgung eingestellt. Damit dieser Zustand erreicht wird, muss der Scheduler (dieser verwaltet die Zugriffe auf die Kerne/Module) des Betriebssystems mitspielen, im Falle von FX- sowie Trinity-Chips veröffentlichten AMD und Microsoft daher ein Update – siehe Tipp 21.

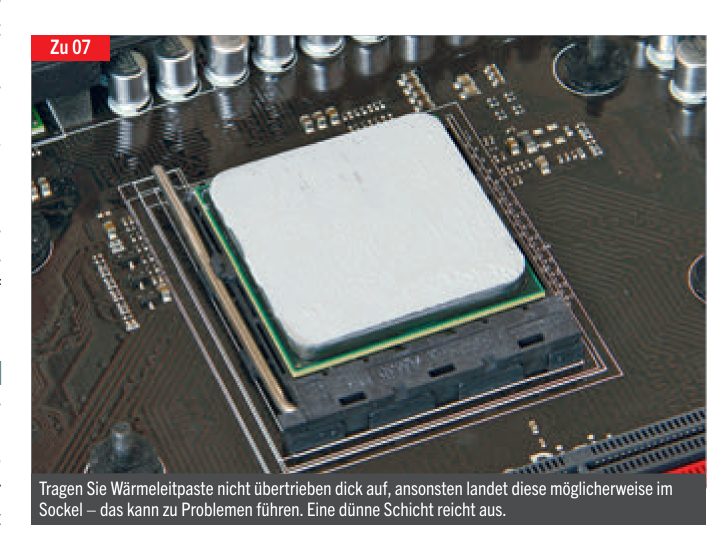
Der (C)C6-Modus spart im Leerlauf nicht nur messbar Strom (siehe Benchmark auf der nächsten Seite), sondern erlaubt es aktuellen Prozessoren überhaupt erst, möglichst hohe Turbo-Frequenzen zu fahren. Wenn die Kerne keine Energie benötigen, können die verbleibenden mit mehr Spannung und Takt „befeuert" werden; die Leistung steigt. Das Abschalten des (C)C6 sorgt in der Praxis für keinen nennenswerten Leistungsgewinn, einzig ambitionierte Übertakter sollten auf Power Gating verzichten.

TIPP 10 TURBO AKTIVIEREN

AMDs und Intels aktuelle Prozessoren bieten einen Turbo-Modus, der die anliegende Frequenz je nach Auslastung des Chips über den Basistakt hinaus beschleunigt



Verbogene Pins bei einem Prozessor bedeuten nicht, dass die CPU nicht mehr funktionstüchtig ist. Biegen Sie die Beinchen vorsichtig mit einer Klinge wieder zurück.



Tragen Sie Wärmeleitpaste nicht übertrieben dick auf, ansonsten landet diese möglicherweise im Sockel – das kann zu Problemen führen. Eine dünne Schicht reicht aus.

INTEL: BIS ZU 13 WATT EINSPAREN DURCH C6 UND CO

Enermax Platimax 600 Watt (80 Plus Platin), gesamtes System im Leerlauf

	Watt
Mit EIST, C1E und C6	39
Mit EIST und C1E	44
Mit EIST	50
Ohne Stromsparmodi	52

System: Xeon E3-1230 v2, Geforce GT 430 (7 Watt im Leerlauf), MSI Z77A-G43, 8 Gigabyte DDR3-1600, Turbo/SMT an; Win7 x64 SP1, Geforce 301.42 (Q) **Bemerkungen:** Neben C1E sorgt vor allem Power Gating (C6) für einen deutlich geringeren Stromverbrauch. Watt ◀ Besser

AMD: 45 WATT WENIGER DANK AKTIVEM CORE C6

Enermax Platimax 600 Watt (80 Plus Platin), gesamtes System im Leerlauf

	Watt
Mit Cool'n'quiet, C1E und C6	60
Mit Cool'n'quiet und C1E	97
Mit Cool'n'quiet	104
Ohne Stromsparmodi	105

System: FX-8150, Geforce GT 430 (7 Watt im Leerlauf), MSI 970A-G45, 8 Gigabyte DDR3-1866, Turbo/SMT an; Win7 x64 SP1, Geforce 301.42 (Q) **Bemerkungen:** Beim FX ist der Sprung durch Core C6 geradezu gewaltig – unbedingt aktivieren! Watt ◀ Besser

Zu 11

ore Clock Performance Tuning

CPU core clock is the most important item to adjust for the advanced users when tuning the performance of the system. The CPU Clock speed has a big impact on overall system performance. The following steps explain how to determine the CPU tuning margin.

PLEASE NOTE THAT THE AMD PRODUCT WARRANTY DOES NOT COVER DAMAGES CAUSED BY RUNNING COMPONENTS OUTSIDE OF SPECIFICATION INCLUDING DAMAGES CAUSED BY OVERCLOCKING (EVEN WHEN OVERCLOCKING IS ENABLED WITH THE AMD OVERDRIVE UTILITY).

The key BIOS settings to adjust before proceeding with CPU Performance tuning:

- Disable AMD Turbo Core Technology (can also be disabled via AMD OverDrive utility)
- Disable APM (Application Power Management) (disabling the AMD Turbo Core Technology via AMD OverDrive utility will also disable APM)
- Disable "C1E" –item from the BIOS menu
- Disable "CPU Fan Control" –item from the BIOS menu (allows max cooling)

AMD selbst empfiehlt im Falle einer Übertaktung, das „Application Power Management", kurz APM, zu deaktivieren – entweder im UEFI/BIOS oder mittels des Overdrive-Tools.

Zu 11

Advanced Power Management (ie. boost)

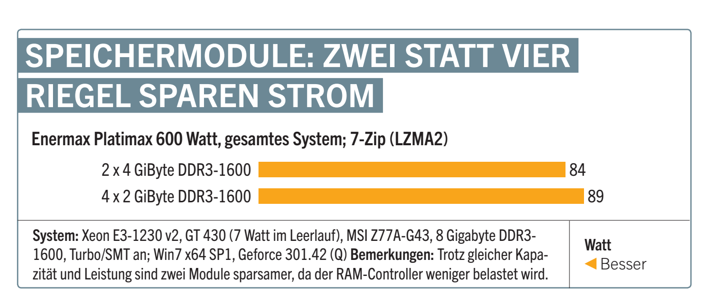
P0 P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 — Boost P-states — HW View

P0 P1 P2 P3 P4 P5 — Base P-state — SW View

Measured Dynamic Power — MAX POWER (135W) — TDP (115W) — POWER HEADROOM AVAILABLE FOR BOOST

Der Turbo respektive die Taktraten eines FX sind von der gestellten Aufgabe („workload") abhängig – manche (wie Linx) laufen mit Frequenzen unterhalb des Basistakts.

SPEICHERMODULE: ZWEI STATT VIER RIEGEL SPAREN STROM



Enermax Platimax 600 Watt, gesamtes System; 7-Zip (LZMA2)

	Watt
2 x 4 GiByte DDR3-1600	84
4 x 2 GiByte DDR3-1600	89

System: Xeon E3-1230 v2, GT 430 (7 Watt im Leerlauf), MSI Z77A-G43, 8 Gigabyte DDR3-1600, Turbo/SMT an; Win7 x64 SP1, Geforce 301.42 (Q) **Bemerkungen:** Trotz gleicher Kapazität und Leistung sind zwei Module sparsamer, da der RAM-Controller weniger belastet wird. Watt ◀ Besser

– je weniger Kerne genutzt werden, desto höher fällt der Turbo und ergo die Leistung/Leistungsaufnahme aus. Das Performance-Plus ist im Desktop-Segment zumeist nur bei Stromspar-Prozessoren der Rede wert, viel wichtiger aber ist, dass der Turbo das Ansprechverhalten des Rechners etwas beschleunigt.

TIPP 11 APM DEAKTIVIEREN (FX)

Bei den FX-Chips sorgt das „Application Power Management" dafür, dass die Chips ihr TDP-Limit nicht sprengen – was beim Übertakten, zum Teil aber auch im normalen Betrieb „stört". Das APM lässt sich im UEFI der meisten Boards deaktivieren (bei Gigabyte-Platinen unbedingt ein aktuelles BIOS/UEFI verwenden), somit erreichen die FX-Prozessoren ihre maximale Leistung – auf Kosten des Stromverbrauchs. Asus spricht vom „HPC Mode", dieser muss aktiviert sein, um die beste Leistung beim Übertakten zu ermöglichen.

Mit dem APM drosseln die meisten Mainboards selbst im normalen Betrieb ihre Taktfrequenz unter den Nominaltakt (etwa im Linx-Benchmark), dies ist eine Schutzfunktion – verständlich bei Lastspitzen von bis zu 145 Ampere, welche die Spannungswandler auf dem Mainboard gemäß Spezifikationen schultern müssen.

TIPP 12 TURBO OPTIMIEREN

Die Boost-Funktion agiert zwar bereits von Haus aus recht brauchbar, Sie können die Taktraten aber bei allen Prozessoren händisch anpassen – allerdings bieten nur die K-, alle FX- sowie die Black-Edition-Modelle einen freien Multiplikator, um die Frequenzen sehr stark zu erhöhen. Intels CPUs ohne K-Suffix erlauben eine eingeschränkte Justierung des Turbos, die Xeon E3 (für den Sockel 1155) und Xeon E5 (für den Sockel 2011) überhaupt keine. Eine Ausnahme ist der Core i7-3820, dessen Multiplikator bis Faktor 44 offen ist. Da viele Spiele nur zwei oder drei Kerne nutzen, empfiehlt es sich, den Turbo für zwei Rechenherzen kräftig nach oben zu ziehen.

Dies ist auch bei Chips wie dem Core i5-3450 und dem i5-3550 möglich: Deren Turbo auf allen Kernen reicht offiziell nur bis 3,3 respektive 3,5 GHz – die meisten Boards erlauben aber per simpler Multi-Erhöhung 3,7 beziehungsweise 3,9 GHz (immerhin plus 12 Prozent).

Der Dualcore-Boost liegt mit satten 3,9 sowie 4,1 GHz deutlich über Intels Vorgaben (3,5 und 3,7 GHz). Beachten Sie jedoch, dass Sie ein Auge auf die anliegende CPU-Spannung haben sollten, da einige Platinen wie das Asus P8Z77-V Pro diese automatisch steigern, wenn Sie den Multiplikator erhöhen.

TIPP 13 SPEICHER ÜBERTAKTEN

Intel spezifiziert für die meisten aktuellen Prozessoren DDR3-1600, AMD hingegen DDR3-1866. Dies ist im normalen Betrieb völlig ausreichend, nur wenig Endanwender-Programme legen mit hohen Speicherfrequenzen drastisch an Leistung zu. Übertakten Sie jedoch Ihre CPU, sollten Sie den Speicher mit hochziehen – denn ein flotterer Prozessor benötigt natürlich auch schnelleren Datennachschub.

TIPP 14 HAUPTSPEICHER MIT 1,65 VOLT EINSETZEN

Viele ältere Speichermodule laufen mit 1,65 Volt Spannung – AMD wie Intel nennen jedoch 1,50 Volt als Maximum (FX und Ivy Bridge). Die tägliche Praxis zeigt allerdings, dass auch 1,65-Volt-Speicher keinerlei Probleme bereitet, Sie können diesen also auch mit einer eventuellen neuen CPU weiterverwenden. Kaufen Sie Speicher, so greifen Sie sicherheitshalber zu 1,5-V-Modulen.

TIPP 15 WENIGE SPEICHERMODULE VERWENDEN

Was die Leistungsaufnahme anbelangt, so sind 1,50 statt 1,65 Volt im Desktop-Segment eher zu vernachlässigen – die Zahl der RAM-Riegel jedoch schlägt sich deutlicher nieder. Aktuelle Plattformen (Sockel 1155 und AM3+) setzen auf ein Dualchannel-Interface, das bedeutet, zwei Speichermodule reichen aus – etwa je vier Gigabyte. Gegenüber vier Modulen mit der gleichen Gesamtkapazität sparen Sie nicht nur rund fünf Watt ein, auch das Übertaktungspotenzial steigt leicht, da der Integrated Memory Controller (IMC) weniger gefordert wird.

TIPP 16 HOHER SPEICHERTAKT (APUS)

Insbesondere AMDs Accelerated Processing Units wie die Trinity-Chips, aber (in geringerem Maße) auch Intels Sandy- und Ivy-Bridge-Prozessoren profitieren von einer hohen Datentransferrate. Der CPU- und der iGPU-Teil müssen sich diese schließlich teilen, Bandbrei-

te ist daher zumeist Mangelware. Prinzipiell liefern die Hersteller-Spezifikationen (DDR3-1866 bei Llano und Trinity sowie DDR3-1600 bei Ivy Bridge) mit die höchste Leistung, durch eine Übertaktung auf DDR3-2133 erhalten Sie jedoch insbesondere in Spielen einen Tick mehr Bilder pro Sekunde.

TIPP 17 UNCORE-BEREICH ÜBERTAKTEN

Neben den eigentlichen CPU-Kernen samt Recheneinheiten sitzt in aktuellen CPUs noch ein sogenannter Uncore-Bereich. Bei Intel-Prozessoren läuft dieser (seit Sandy Bridge) mit Kerntakt. Im Falle von AMDs Phenom-II- sowie FX-Chips aber liegen nur 1.800 bis 2.200 MHz an, der Hersteller nennt den Bereich Northbridge – da hier neben dem L3-Cache auch der Speicher-Controller sitzt, der früher in der Northbridge auf der Hauptplatine beheimatet war. Je nach Spiel bringt eine auf 2,6 GHz übertaktete FX-Northbridge messbar mehr Leistung, insbesondere dann, wenn die CPU ebenfalls mit einer höheren Frequenz betrieben wird (hier stellt sich eine Art Synergieeffekt ein). Einige Phenom II erreichen auch 2,8 GHz.

TIPP 18 FUSION-TWEAKER + OVERDRIVE

Möchten Sie eine Llano-APU, einen Phenom II oder einen FX übertakten (oder undervolten), so sind nach dem UEFI bestimmte Windows-Tools die zweite Anlaufstelle – hier können Sie die Werte austesten, die Sie später im UEFI eintragen. AMDs hauseigenes Overdrive in der Version 4.2 unterstützt alle aktuellen Chips und gestattet im Falle der FX-Prozessoren die Deaktivierung des „Application Power Management" (siehe Tipp 11).Egal ob Sie den Takt sowie die Spannung der CPU-Kerne, des Speichers oder der Northbridge steigern respektive senken wollen – Overdrive erledigt dies verlässlich. Obendrein liest es die Temperaturen aus und bietet eine Art Taskmanager, der sich gut einsetzen lässt, um das Verhalten des Turbos zu protokollieren. Wichtig: Lassen Sie den HT-Takt, wie er ist.

Der Fusion Tweaker (für Llano-Chips wie den A6-3410MX) bietet ähnliche Funktionen, richtet sich aber eher an Nutzer, die ihre APU optimieren möchten – vorrangig in Notebooks. Das Programm erlaubt die Justierung aller P-States, also der verschiedenen Takt- und Spannungsschritte einer jeden APU. Der Brazos Tweaker eignet sich für Modelle wie den E-450.

TIPP 19 SMT ABSCHALTEN

Wenn Sie Ihren Prozessor übertakten, um beispielsweise auch auf einem vollen 64er-Server in **Battlefield 3** konstante 60 Fps zu erzielen, so bietet es sich an, SMT zu deaktivieren. Sie erreichen so klar höhere Übertaktungsresultate respektive der Chip benötigt ohne SMT weniger CPU-Spannung bei gleicher Taktfrequenz. Bei den Multithread-Anwendungen erhöht SMT bei vier Kernen die Leistung zwar deutlich, in Spielen jedoch kaum.

TIPP 20 CMT ABSCHALTEN HILFT AUCH

Die FX-Prozessoren nutzen CMT, Chip Multithreading. Ein FX-8120 ist nach AMDs interner Sichtweise ein Quadcore, wenngleich das Marketing gerne von acht Rechenherzen spricht – eine jede der vier „Compute Units" respektive Module verfügt über einen zusätzlichen Integer-Kern, der jedoch in Spielen selten genutzt wird.

Da sich beide Integer pro Modul die Ressourcen teilen müssen, kann es vorkommen, dass die Leistung sinkt – Abhilfe schafft der Hotfix (siehe Tipp 21). Alternativ verzichten Sie auf den Hotfix und deaktivieren die zweite Integer-Einheit pro Compute Unit im UEFI Ihres Mainboards (sofern dieses eine solche Option anbietet). So sind Sie auf der sicheren Seite und gewinnen ein paar Fps bei verringerter Leistungsaufnahme. Die Performance halbiert sich in den meisten Anwendungen aber nahezu, weswegen wir diesen Tipp wirklich nur sehr experimentierfreudigen FX-Besitzern empfehlen.

TIPP 21 SCHEDULER-UPDATES

Für alle CPUs, die auf der Bulldozer-Architektur sowie deren verbesserter Piledriver-Variante basieren, existieren zwei Updates für Windows 7 (32 und 64 Bit). Diese sorgen für eine optimierte Verteilung von Threads auf die Kerne und verhindern, dass Module zu früh in den C6-Modus geschickt werden. Der Leistungsgewinn ist (selbst laut Hersteller) kaum der Rede wert, schadet aber auch nicht.

TIPP 22 FX-8120 ALS 95-WATT-VERSION

Da wir gerade beim Bulldozer sind: Diverse Modelle sind nur für OEMs

Zu 14

- ACPI-compliant, including support for processor performance states
  - Supported power states: C0, C1, C1E, C6, CC6, S0, S3, S4, and S5
- Electrical Interfaces
  - DDR3 SDRAM: Compliant with JEDEC DDR3 1.5-V SDRAM specifications
  - Refer to the AMD Family 15h Models 00h-0Fh Processor Electrical Data Sheet, order# 47079, for electrical details of AMD Family 15h processors.
- HyperTransport™ Technology
  - HyperTransport™ 3 technology supported
  - Maximum one (1) link on AM3r2 package, 16-bits in each direction, supporting up to 5200 MT/s (10.4 GB/s) in each direction in HyperTransport Generation 3.0 mode
- Integrated Memory Controller
  - AMD Memory Controller PowerCap
  - Low-latency, high-bandwidth
  - DRAM Prefetcher:
    - Adaptive prefetching support
    - 32-entry DRAM prefetch table
    - Differentiate between core prefetch requests and core demand requests
  - ECC checking with double-bit detect and single-bit correct
  - 144-bit DDR3 SDRAM controller operating at frequencies up to 1866 MT/s (933 MHz)
  - Package AM3r2
    - Supports up to four (4) unbuffered DIMMs
- Available Packages

System Memory Support

- Two channels of DDR3 Unbuffered Dual In-Line Memory Modules (UDIMM) or DDR3 Unbuffered Small Outline Dual In-Line Memory Modules (SO-DIMM) with a maximum of two DIMMs per channel
- Single-channel and dual-channel memory organization modes
- Data burst length of eight for all memory organization modes
- Memory DDR3 data transfer rates of 1333 MT/s and 1600 MT/s. The DDR3 data transfer rates supported by the processor is dependent on the PCH SKU in the target platform:
  - Desktop PCH platforms support 1333 MT/s and 1600 MT/s for One DIMM and Two DIMMs per channel
  - All In One platforms (AIO) support 1333 MT/s and 1600 MT/s for One DIMM and Two DIMMs per channel
- 64-bit wide channels
- System Memory Interface I/O Voltage of 1.5 V
- DDR3 and DDR3L DIMMs/DRAMs running at 1.5 V
- No support for DDR3L DIMMs/DRAMS running at 1.35 V

AMD wie Intel spezifizieren für ihre FX- respektive Ivy-Bridge-Prozessoren DDR3-Arbeitsspeicher mit einer Betriebsspannung von 1,50 Volt; 1,65 Volt laufen aber ebenfalls.

COD: MODERN WARFARE 3 – FLOTTES RAM IST FÜR INTEGRIERTE GRAFIK WICHTIG

„Schwarzer Dienstag" – 1.920 x 1.080, minimale Details, Schatten an, Texturen hoch

Speicher	Min.	Ø Fps
DDR3-2133 @ CL 11-11-11	29	39,1
DDR3-1866 @ CL 10-10-10	27	37,6
DDR3-1600 @ CL 8-8-8	25	36,2
DDR3-1333 @ CL 7-7-7	23	29,9
DDR3-1066 @ CL 6-6-6	20	25,7

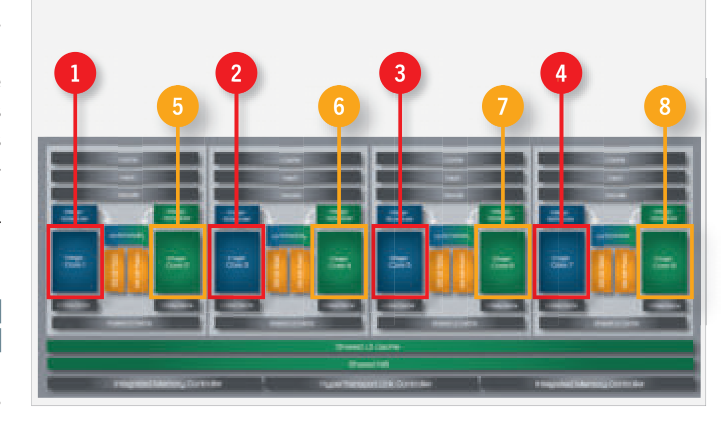
Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps

System: A8-3870K (Radeon HD 6550D), A75, 2 x 4 Gigabyte DDR3; Win7 x64 SP1, Catalyst 12.4 (HQ) **Bemerkungen:** Ein höherer Speichertakt beschleunigt eine APU drastisch, insbesondere deren Grafikeinheit. AMD spezifiziert „nur" DDR3-1866 für die A8-Modelle.



Zu 21

Eines der beiden Scheduler-Updates für die FX-Prozessoren sorgt dafür, dass die ersten vier Threads auf je ein Modul gepackt werden. So stehen alle Ressourcen bereit, der Turbo reicht jedoch nicht so hoch. Kommen weitere Threads (5 bis 8) hinzu, so wird der zweite Kern eines Moduls genutzt.



(sprich: Komplett-PCs) vorgesehen, darunter der FX-8120 mit 95 Watt TDP – die Version für Endkunden benötigt mit 125 Watt messbar mehr Energie unter Last. Oft gelangt auch sogenannte Tray-Ware (Großhändler erwerben Prozessoren auf „Trays", einer Art Plastikhalterung) in den Handel und wird dort ebenso verkauft wie die PIB-Version („Prozessor in a Box"). Der Online-Versandhändler Caseking bietet den FX-8120 als Tray-Ware mit nur 95 Watt TPD – für 150 Euro mit das beste Angebot in AMDs derzeitigem Portfolio. Der Chip trägt als Aufschrift „FD8120WMW8KGU" statt des üblichen „FD8120FRGU" (Tray mit 125 W) respektive „FD8120FRGUBOX" (Boxed mit 125 W).

TIPP 23 ÜBERTAKTEN UND ZUGLEICH DIE SPANNUNG SENKEN (UNDERVOLTING)

Die 95-Watt-Variante ist deshalb sparsamer, weil sie ihren Takt bei weniger Spannung (nur 1,20 statt 1,256 Volt bei 3,6 GHz) erreicht. Da die meisten CPUs über Reserven verfügen, ist es bei praktisch allen Chips möglich, die Spannung unter Last zu senken – man spricht hier von „Undervolting". Verringern Sie hierzu die CPU-Spannung im UEFI leicht und prüfen Sie mit Prime 95, Cinebench R11.5 und CPU-lastigen Spielen (etwa **Battlefield 3** im Multiplayer auf einem vollen 64er-Server), ob der Prozessor stabil läuft. Gute Exemplare erlauben parallel zum Undervolting noch eine (leichte) Erhöhung der Taktfrequenz, wodurch Sie im Endeffekt mehr Leistung bei einem geringeren Stromverbrauch erhalten.

TIPP 24 INTELS PERFORMANCE TUNING PROTECTION PLAN FÜR ÜBERTAKTER

Hinter dem Performance Tuning Protection Plan (PTPP) verbirgt sich ein Geschäftsmodell von Intel: So zahlen Sie im Falle eines Core i5-3570K 20 US-Dollar, und wenn der Chip beim Übertakten den Geist aufgibt, erhalten Sie (einmalig) einen neuen. Für Hardcore-Overclocker ist dies reizvoll, der „normale" PC-Tuner aber sollte sich gut überlegen, ob ihm PTPP etwas bringt.

TIPP 25 64 BIT UND CO. NUTZEN

Aktuelle Prozessoren bieten eine Vielzahl an Befehlssatz-Erweiterungen, die Sie sich zunutze machen sollten: Photoshop oder 7-Zip etwa sind im 64-Bit-Modus in der Lage, weitaus mehr Speicher zu nutzen, und können somit mehr Leistung abrufen; per AES verschlüsseln Sie mit Truecrypt Daten schneller.

Moderne Befehlssätze wie AVX oder das derzeit noch AMD-exklusive FMA4 finden hingegen fast nur im HPC-Markt („High Performance Computing", sprich Supercomputer) Verwendung. Einige Programme setzen zwar bereits auf AVX, klassische Anwendungen im Heimbereich jedoch nicht.

TIPP 26 OPEN-CL FÜR AMDS APUS

Einer der großen Vorteile von AMDs „Heterogeneous System Architecture" (HSA), also Chips wie Llano und Trinity, ist die Option, Prozessor und iGPU gemeinsam rechnen zu lassen oder zumindest jedem Bauteil die Anwendungen zukommen zu lassen, die ihm liegen.

Dank eines gemeinsamen Open-CL-Treibers werden derartige Berechnungen drastisch beschleunigt. Ein aktuelles Beispiel sind diverse Filter in Adobes Photoshop CS6 sowie der rechts gezeigte Luxmark – aktivieren Sie daher unbedingt die GPU-Beschleunigung.

TIPP 27 LZMA2 BEI 7-ZIP

Wenn Sie hin und wieder mit 7-Zip (größere) Dateien packen, bietet sich der LZMA2-Algorithmus an. Dieser komprimiert nicht nur sehr gut, sondern erlaubt auch die Nutzung von bis zu 16 Threads, was den Vorgang je nach Prozessor drastisch beschleunigen kann.

TIPP 28 BOXED- VERSUS TRAY-CPUS

Wie in Tipp 22 bereits benannt, wird der FX-8120 in der attraktiven 95-Watt-Version „Tray" verkauft. AMD wie Intel geben Endkunden keine Garantie auf solche CPUs, sondern nur dem jeweiligen Händler. Sie als Käufer sollten sich im Falle eines Defekts (Sachmangel) an den Händler wenden, der Ihnen auf neue Ware zwei Jahre gesetzliche Gewährleistung geben muss. Verwechseln Sie nicht die auf freiwilliger Basis eingeräumte Garantie mit dem gesetzlichen Gestaltungsrecht der Gewährleistung auf Sachmängel (§§434 ff. BGB). Achten Sie zudem auf die Beweislastumkehr, die sechs Monate nach dem Kauf der Ware eintritt. Dann müssen Sie dem Händler nachweisen, dass der Sachmangel schon zum Kaufzeitpunkt bestand. Bei Tray-Ware besteht jedoch das Risiko, dass es sich hierbei um einen Rückläufer (also eine gebrauchte CPU) handelt. Rückläufer wurden unter Ausübung des Fernabsatzrechts zum Händler zurückgeschickt. Teil des Fernabsatzrechts ist das 14-Tage-Widerrufsrecht für Fernabsatzverträge (§355 II S.1 BGB). Auf Boxed-Prozessoren, also die Versionen mit Verpackung, Kühler und Handbuch, geben AMD wie Intel eine Garantie von drei Jahren – wenngleich auch in diesem Fall der Händler die erste Anlaufstelle ist.

TIPP 29 TCASE, TCORE UND TJUNCTION

AMD und Intel geben für ihre CPUs eine maximale Temperatur an, die im Betrieb nicht überschritten werden sollte – im Falle des Core i5-3570K sind 67,4 Grad Celsius „Tcase". Dahinter verbirgt sich ein Sensor-Wert (Diode), der die Temperatur im Sockel misst. Gängige Tools wie Coretemp hingegen lesen die „Tcore" aus, also die Temperatur der Sensoren in den Kernen (bei AMD sitzt hier nur einer). Die Tcore allerdings leitet sich von der „Tjunction" ab, einem Maximalwert – beim Core i5-3570K beträgt dieser 105 Grad Celsius. Die Tjunction ist jedoch ein Näherungswert, nur der jeweilige Prozessor weiß, wo ihre Notaus-Grenze liegt. Manche Mainboards lesen die Tcore aus, andere die Tcase – zumeist aber

Zu 26



Der Luxmark erlaubt es, alle AMD-Komponenten (Prozessoren, APUs, Grafikkarten) zugleich per Treiber unter Open-CL anzusprechen.

TEMPERATUR-RICHTWERTE FÜR AKTUELLE PROZESSOREN

Prozessor	Maximale Tcase *	Tjunction **	Maximale Tcore ***
AMD			
FX-8120 (125W)	61 Grad Celsius	100 Grad Celsius	70 Grad Celsius
FX-6200	70 Grad Celsius	105 Grad Celsius	75 Grad Celsius
FX-4170	61 Grad Celsius	100 Grad Celsius	70 Grad Celsius
A8-3870K	73 Grad Celsius	105 Grad Celsius	75 Grad Celsius
Phenom II X6 1090T	62 Grad Celsius	100 Grad Celsius	70 Grad Celsius
Phenom II X4 960T	62 Grad Celsius	100 Grad Celsius	70 Grad Celsius
Athlon II X4 640	71 Grad Celsius	105 Grad Celsius	75 Grad Celsius
Intel			
Core i7-3930K	66,8 Grad Celsius	100 Grad Celsius	70 Grad Celsius
Core i7-3770K	67,4 Grad Celsius	100 Grad Celsius	70 Grad Celsius
Core i5-3570K	67,4 Grad Celsius	100 Grad Celsius	70 Grad Celsius
Core i5-2500K	72,6 Grad Celsius	105 Grad Celsius	75 Grad Celsius
Core i3-2100	69,1 Grad Celsius	100 Grad Celsius	70 Grad Celsius
Core i5-760	72,7 Grad Celsius	105 Grad Celsius	75 Grad Celsius
Core 2 Quad Q9550	71,4 Grad Celsius	105 Grad Celsius	75 Grad Celsius

* laut Hersteller ** laut Coretemp (je nach CPU unterschiedlich!) *** PC-Games-Empfehlung



Sharkoon
unleash
the dragon in you
DRAKONIA
Gaming Laser Mouse
Entfessle den Drachen in dir – mit der DRAKONIA Gaming-Maus – und nutze ihr gewaltiges Potenzial:
5000 DPI
11750 FPS
150 IPS
Avago 9500 Laser-Sensor
11 programmierbare Tasten
4-Wege-Scrollrad
Weight-Tuning-System
Interner Speicher für Benutzerprofile
VIDEO
Become a Fan on Facebook
CASES & POWER | STORAGE SOLUTIONS | HEADSETS | GAMING
www.sharkoon.de

Erstgenannte und dann ebenfalls mittels eines Tjunction-Schätzwertes. Generell gilt: Die Tcore sollte unter 80, besser aber unter 70 Grad Celsius bleiben und die Tcase klar unterhalb von 60 Grad Celsius. Die jeweilige Tcase eines Prozessors finden Sie bei Intel (ark.intel.com) sowie AMD (products.amd.com/de-de). Wir haben in der Tabelle auf der vorherigen Seite Richtwerte diverser CPUs für Sie zusammengefasst.

TIPP 30 KÜHLER NACHRÜSTEN

Eine besondere Art von Support bieten seit sieben Jahren die Österreicher von Noctua an: Besitzen Sie einen CPU-Kühler dieser Firma und haben Sie den Kaufbeleg (Kühler und Board respektive CPU) aufbewahrt, so schickt Ihnen Noctua kostenlos bestimmte Sockel-Kits zu: LGA1155, LGA1156, LGA1366 sowie LGA2011 und AM2(+)/AM3(+). Auf Nachfrage bestätigte uns Noctua, dass man diese Vorgehensweise für zukünftige CPU-Kühler sowie Sockel beibehalten werde – unter der Voraussetzung, dass dies technisch möglich ist.

TIPP 31 ZU HOHER ANPRESSDRUCK

Je fester ein Kühler auf der CPU respektive deren Heatspreader sitzt, desto besser ist der Wärmeübergang. Daher liefert beispielsweise Prolimatech den Super Mega mit speziellen Schrauben aus und auch der (nicht mehr erhältliche) Thermalright HR-02 erlaubt einen extrem hohen Anpressdruck. Dieser liegt außerhalb der Intel-Spezifikationen, im Testbetrieb reichte die Bandbreite je nach Hauptplatine von nicht erkannten Speichermodulen (da die Platine zu sehr gequetscht wird) bis hin zum Verweigern des Boot-Vorgangs (Black Screen).

TIPP 32 PROZESSORKERNE UND CACHE FREISCHALTEN

Bei AMDs vorheriger CPU-Generation, Phenom/Athlon II, gibt es je nach Modell die Option, Prozessorkerne oder L3-Cache freizuschalten. Ersteres funktioniert beispielsweise bei manchen X4 960T oder dem Athlon II X3 450. Bei Letzterem ist es je nach Chip und Mainboard zudem möglich, den L3-Cache zu reaktivieren – anschließend stehen volle 6 Megabyte zur Verfügung. Eine Garantie für den Erfolg des Freischaltens gibt es jedoch nicht.

TIPP 33 SOLL ICH MEINE CPU „KÖPFEN" ODER NICHT?

Der bereits mehrfach erwähnte Heatspreader lässt sich zwar zugunsten einer besseren Kühlung entfernen – hierbei besteht jedoch ein hohes Risiko, die CPU zu beschädigen (insbesondere, wenn der IHS mit dem Die verlötet ist, denn dann müssen beide per Bügeleisen getrennt werden). Die Zielgruppe fürs „Köpfen" sind somit eigentlich nur Übertakter – wer mit LN2 (flüssiger Stickstoff) bencht, muss jedoch den Heatspreader (IHS) nicht entfernen, da dieser durch den verwendeten Flüssigstickstoff durchfriert. Für die Ivy Bridges nutzt Intel Wärmeleitpaste statt Lot, dies erleichtert das Abhebeln des IHS. ❑



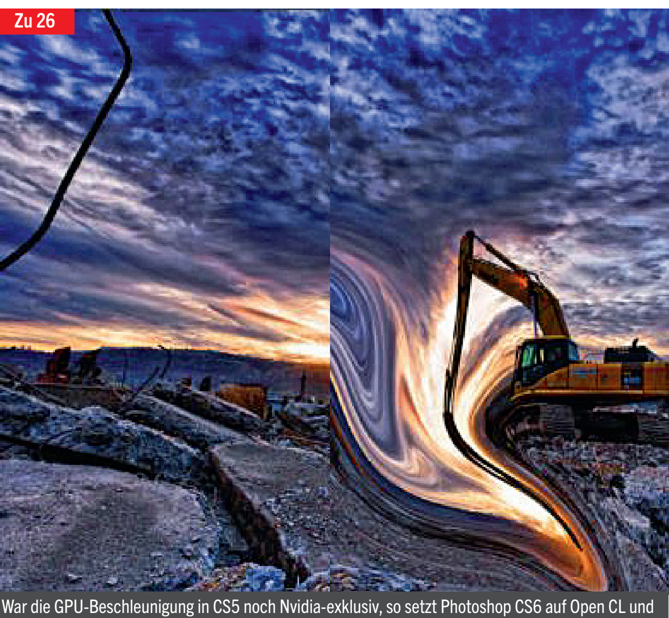
Nutzen Sie die schwarzen Schrauben des Prolimatech Super Mega, so kann der erzeugte, sehr hohe Anpressdruck zu Problemen führen – etwa zu nicht erkanntem Arbeitsspeicher.



Auf Boxed-Prozessoren geben AMD wie Intel drei Jahre Garantie – einen kompatiblen Kühler gibt's obendrauf. Tray-Versionen sind eigentlich nicht für Endkunden bestimmt.



Das „Köpfen" eines Prozessors ist eigentlich nur für Besitzer einer starken Wasserkühlung empfehlenswert, mit Luft- oder Stickstoff-Kühlung (LN2) lohnt sich das Risiko nicht.



War die GPU-Beschleunigung in CS5 noch Nvidia-exklusiv, so setzt Photoshop CS6 auf Open CL und unterstützt damit auch AMD-APUs sowie Radeon-Grafikkarten.

MEIN SCHICKSAL GEHÖRT MIR!

180°

DIE NEUE DOKUREIHE BEI VIVA

JUNGE MENSCHEN WENDEN IHR LEBEN UM 180 GRAD

AB 21.09. JEDEN FREITAG 20:15



VIVA.TV/180GRAD



CPU-Schnäppchen

Sie haben nach der Lektüre unserer Tipps Lust auf eine neue CPU? Hier sind Sie richtig.

Es kommt Bewegung in den Markt: Die Preise von AMDs FX-Prozessoren sinken, die der Phenom II steigen. Und wer noch einen Sandy-Bridge-Chip kaufen möchte, sollte sich beeilen. Somit ist der September ein guter Monat, um einen Prozessor zu kaufen – zumindest unter bestimmten Voraussetzungen. Denn seit der Veröffentlichung von Intels neuer Ivy-Bridge-Prozessoren Ende April hat der Markt auf die „Neuen" reagiert. Preisanpassungen sorgten für Bewegung und förderten neue Schnäppchen zutage oder ließen ältere Prozessor-Empfehlungen erst recht in den Vordergrund treten.

STAGNATION BEI INTEL

Wie seit einigen Jahren üblich, fährt der Chiphersteller aus Santa Clara im gleichen Leistungssegment nahezu identische Preise und lässt zudem die frühere Generation einfach auslaufen – ohne Preisnachlässe. Auch spielt der bis Redaktionsschluss seit Frühling sichtlich gestiegene US-Dollar-Kurs eine Rolle, weswegen etwa der Core i5-3570K nicht günstiger wird.

Der ältere Core i5-2500K hingegen ist immer noch gefragt, aber bereits ein EOL-Kandidat („End of Life", sprich: Die Produktion wird in den kommenden Monaten eingestellt). Dies äußert sich dahingehend, dass der Preis des Core i5-3570K bei etwa 210 Euro stagniert, der Core i5-2500K jedoch etwas teurer geworden ist. In Zukunft dürfte sich dieser Trend fortsetzen, wir raten bei einem Neukauf in diesem Preisbereich jedoch ohnehin zum neueren Core i5-3450. Dieser ist praktisch genauso flott wie der Core i5-2500K, dabei aber sparsamer und mit der modernen Grafikeinheit ausgestattet. Wie Sie unseren 33 CPU-Tipps auf den vorherigen Seiten entnehmen können, lässt sich der Chip in Kombination mit dem passenden Mainboard auf bis zu 3,7 GHz (vier Kerne) übertakten und bietet damit ein hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis – jedenfalls, wenn Sie das Risiko der Übertaktung nicht scheuen.

XEON-POWER IM DESKTOP

Der Xeon E3-1230 v2 liefert für 210 Euro die mit Abstand beste Anwendungsleistung bei einem sehr geringen Stromverbrauch. Das macht den Prozessor zu unserer Empfehlung für preisbewusste Nutzer von Video-Rendering oder aufwendiger Bildbearbeitung. Für Spieler gibt es hingegen bessere Angebote.

PREISSENKUNGEN BEI AMD PLUS CASHBACK-AKTION

Die FX-Macher aus Sunnyvale reagierten mit teils deutlich günstigeren Angeboten auf die Veröffentlichung der Ivy-Bridge-Prozessoren. Insbesondere die Preise der FX-Modelle 8150 und 8120 (auch als sparsamere 95-Watt-Version) rutschen sichtlich nach unten, beide kosten nur noch 170 respektive 150 Euro. Um die Verkäufe weiter anzukurbeln, bietet AMD jedem Käufer die Option, 10 bis 20 Euro

CASHBACK FÜR FX- UND A-SERIE

AMD subventioniert seine Prozessorverkäufe bei ausgewählten Partnern. Abhängig von der Zahl der Kerne gibt's bis zu 20 Euro zurück.

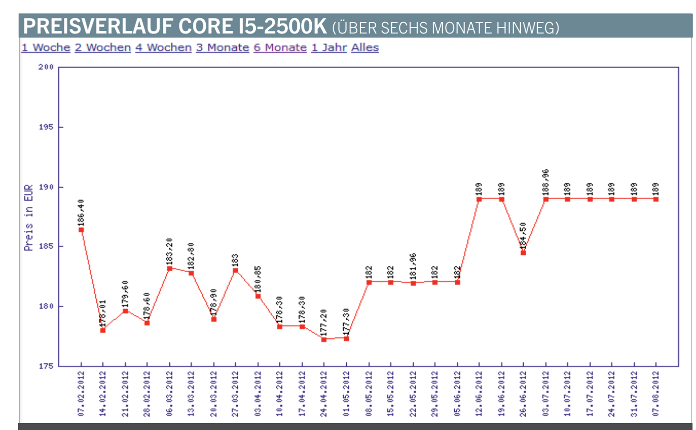
Wenn Sie bis zum 31. August ein bestimmtes FX- oder A-Serie-Modell kaufen und den Beleg bis zum 18. September bei www.amd-promotions.com/processors/de hochladen, dann erhalten Sie je nach Chiptyp 10 bis 20 Euro gutgeschrieben.



DIE PROZESSOREN DER CASHBACK-AKTION

Modell	Straßenpreis	Cashback	Endpreis
FX-8150	170 Euro	20 Euro	150 Euro
FX-8120 (95W)	150 Euro	20 Euro	130 Euro
FX-6200	140 Euro	15 Euro	125 Euro
FX-6100	120 Euro	15 Euro	105 Euro
FX-4170	120 Euro	10 Euro	105 Euro
FX-4100	95 Euro	10 Euro	85 Euro
A8-3870K	100 Euro	10 Euro	90 Euro
A6-3670K	85 Euro	10 Euro	75 Euro

PREISVERLAUF CORE I5-2500K (ÜBER SECHS MONATE HINWEG)



Sandy-Bridge-Chips wie der beliebte Core i5-2500K sind Auslaufmodelle. Statt günstiger zu werden steigt der Preis leicht und die Verfügbarkeit bleibt vorerst gleich.

zurückzuerhalten – Details erfahren Sie im Extrakasten auf der linken Seite.

Obendrein senkte der Hersteller auch die Listenpreise diverser Radeon-HD-7000-Modelle, nachdem der Handel dem bereits vorgegriffen hatte. Die Radeon HD 7850 gibt es zudem mittlerweile mit einem statt zwei Gigabyte Videospeicher, wodurch ein aktuelles AMD-System mit einem sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnis aufwarten kann (abhängig von der Hauptplatine).

DER LLANO: UNSER GEHEIMTIPP

Der Kracher schlechthin ist jedoch der 75 Euro teure Athlon II X4 651, ein Llano-Chip ohne Grafikeinheit für den Sockel FM1. Mit vier Kernen bei 3,0 GHz reicht die Leistung des Athlon locker für die meisten aktuellen Spiele. Per Cashback erwerben Sie den gleich flotten A8-3870K inklusive integrierter Radeon HD 6550D für 90 Euro, welche sich etwa bei diversen Photoshop- oder Musemage-Filtern bezahlt macht. ❑

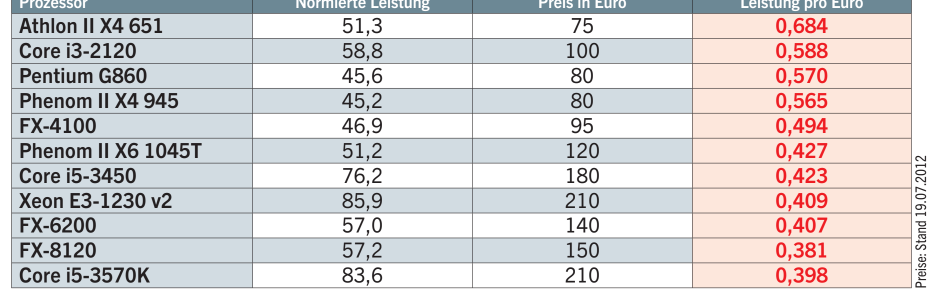
PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS AKTUELLER CPUS IM ÜBERBLICK

Normierte Spiele- und Anwendungsleistung

Preis in Euro

Core i5-3570K, Xeon E3-1230 v2, FX-8120, FX-6200, Core i5-3450, Phenom II X6 1045T, FX-4100, Core i3-2120, Pentium G860, Phenom II X4 945, Athlon II X4 651

Normierte Leistung in Prozent; 100 Prozent entsprechen dem Core i7-3960X (nicht abgebildet!)



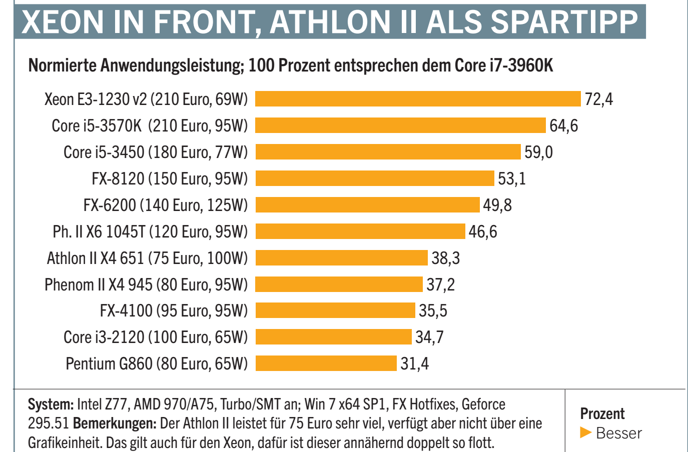
Prozessor	Normierte Leistung	Preis in Euro	Leistung pro Euro
Athlon II X4 651	51,3	75	0,684
Core i3-2120	58,8	100	0,588
Pentium G860	45,6	80	0,570
Phenom II X4 945	45,2	80	0,565
FX-4100	46,9	95	0,494
Phenom II X6 1045T	51,2	120	0,427
Core i5-3450	76,2	180	0,423
Xeon E3-1230 v2	85,9	210	0,409
FX-6200	57,0	140	0,407
FX-8120	57,2	150	0,381
Core i5-3570K	83,6	210	0,398

Preise: Stand 19.07.2012

System: Geforce GTX 580 @ 900/2.300 MHz, Intel Z77, AMD 970/A75, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1, FX Hotfixes, Geforce 295.51

XEON IN FRONT, ATHLON II ALS SPARTIPP

Normierte Anwendungsleistung; 100 Prozent entsprechen dem Core i7-3960K

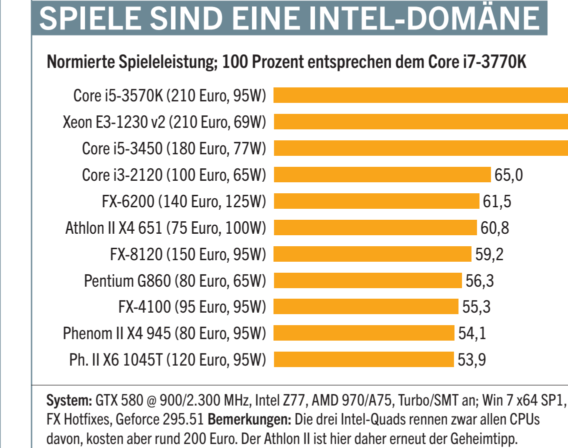


System: Intel Z77, AMD 970/A75, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1, FX Hotfixes, Geforce 295.51 **Bemerkungen:** Der Athlon II leistet für 75 Euro sehr viel, verfügt aber nicht über eine Grafikeinheit. Das gilt auch für den Xeon, dafür ist dieser annähernd doppelt so flott.

Prozent ▶ Besser

SPIELE SIND EINE INTEL-DOMÄNE

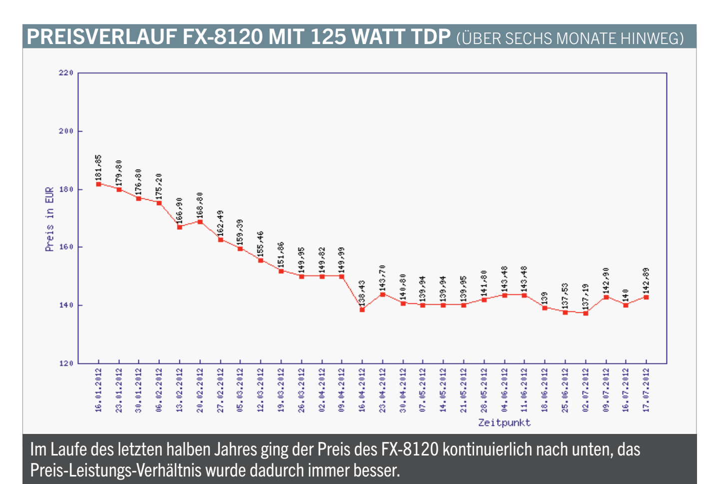
Normierte Spieleleistung; 100 Prozent entsprechen dem Core i7-3770K



System: GTX 580 @ 900/2.300 MHz, Intel Z77, AMD 970/A75, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1, FX Hotfixes, Geforce 295.51 **Bemerkungen:** Die drei Intel-Quads rennen zwar allen CPUs davon, kosten aber rund 200 Euro. Der Athlon II ist hier daher erneut der Geheimtipp.

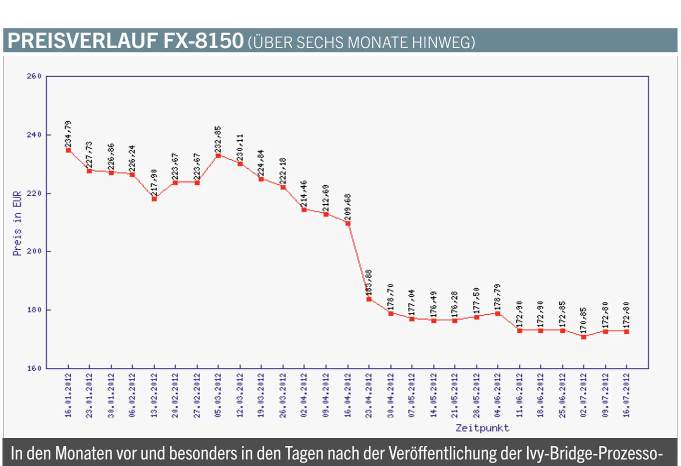
Prozent ▶ Besser

PREISVERLAUF FX-8120 MIT 125 WATT TDP (ÜBER SECHS MONATE HINWEG)



Im Laufe des letzten halben Jahres ging der Preis des FX-8120 kontinuierlich nach unten, das Preis-Leistungs-Verhältnis wurde dadurch immer besser.

PREISVERLAUF FX-8150 (ÜBER SECHS MONATE HINWEG)

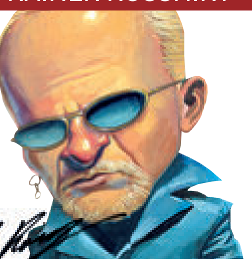


In den Monaten vor und besonders in den Tagen nach der Veröffentlichung der Ivy-Bridge-Prozessoren ging der Preis des FX-8150 steil nach unten – bis auf 170 Euro.

ROSSIS RUMPELKAMMER



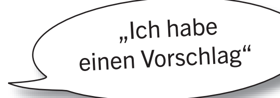
RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Wer meine Einsichten in letzter Zeit gelesen hat, könnte meinen, dass ich moderner Technik etwas ablehnend gegenüberstehe. Das Gegenteil ist der Fall!"

**Immer wieder wird mir vorgejammert, dass früher alles besser war. Das mag im Einzelfall durchaus zutreffen, aber ehrlich – ich kann es nicht mehr hören. Vor allem, wenn es so pauschal in den Raum geworfen wird, ohne es näher zu begründen. Was genau soll das denn bitte schön gewesen sein, was früher so viel besser war? Als Beispiel kommt mir da immer spontan die alte Musikkassette in den Sinn. Wer würde der ernsthaft eine Träne nachweinen? Von Komfort keine Spur und die Tonqualität war eher durchwachsen, um es freundlich auszudrücken. Warum ich jetzt gerade darauf komme? Bei meiner letzten Aufräumaktion im Keller fiel mir ein lang verschollener Gegenstand in die Hände, den die wenigsten unserer Leser noch kennen werden. Mein erstes Speichergerät für den C64 – die legendäre Datasette! Im Prinzip war es nichts weiter als ein schnöder Kassettenrecorder, der jedoch am C64 angeschlossen wurde. Nur dass statt Musik eben Programme darauf abgespielt wurden. Nein, natürlich nicht digital, sondern analog. Die älteren Leser können sich bestimmt noch an das „lustige" Zirpen erinnern. Ja, man speicherte tatsächlich in Form von Tönen! Die speziellen Datenbänder kosteten seinerzeit ein Schweinegeld, weswegen eigentlich alle auf normale Audiokassetten auswichen. Weit verbreitet waren die 30-Minuten-Bänder, längere neigten zu Bandsalat und bescherten so manchem User seinen ersten leichten Nervenzusammenbruch. Auf solch einer Kassette konnten dann auch gewaltige 100 kByte (Kilo – nicht Mega!) gespeichert werden, was damals, liebe Kinder, aber völlig ausreichend für alle Spiele war. Die großen Jungs verwendeten damals „Turbo Tape" und schaufelten bis zu 1 MByte aufs Band, ohne recht zu wissen, warum. Damals war Software nicht sonderlich umfangreich und so füllte man das Band mit mehreren Programmen. Endloses Hin- und Herspulen, bis man endlich die richtige Anfangsstelle gefunden hatte, wurde allgemein als Gottes Strafe für den Fortschritt angesehen. Da sich der Datenumfang auf einer Kassette in Grenzen hielt, dauerte es natürlich nie lange, bis ein Spiel geladen war. Man machte sich einen Kaffee, telefonierte ein wenig mit Freunden, erledigte ein paar kleinere Hausarbeiten und schwups – schon waren Perlen der Softwaregeschichte, wie z. B. Last Ninja im Speicher. Oder auch nicht. Bei einem neuwertigen Gerät standen die Chancen 10:1, dass es auch wirklich funktionierte. Mit jedem Monat des Betriebs verschlechterte sich dieses Verhältnis allerdings. Und wenn man nach einem 15-minütigen Ladevorgang zum wiederholten Mal feststellen musste, dass er abgebrochen wurde, sann man auf Abhilfe, die ein Tool versprach, mit dem man den Lesekopf justieren konnte. Mit einem winzigen Schraubenzieher bewaffnet, ließ man die Software laufen und starrte auf die blinkende (oder auch nicht blinkende) LED. Man drehte die Justierschraube erst in Uhrzeigerrichtung (erfolglos), dann gegen den Uhrzeigersinn (auch erfolglos), schließlich komplett durch (meist recht erfolgreich) und das Ding landete im Mülleimer.
Kultig war damals auch der WDR-Computerclub. Dieser Radiosender sendete komplette Programme in Basic (die erste Programmiersprache, die ohne Steintafel und Meißel auskam). Man konnte das Programm mittels Kassettenrecorder aufnehmen und es so auf den geliebten Brotkasten übertragen. Ich kannte damals jemanden, der einen Bruder hatte, dessen Neffe eine Schwester hatte, die jemanden kannte, bei dem es tatsächlich geklappt hat!
Sollte jemand so masochistisch veranlagt sein und meine Datasette haben wollen, möge er sich schnell melden, ehe ich mich an dem Mistding für all die verlorene Zeit grausam räche.**

Horn des Jahres



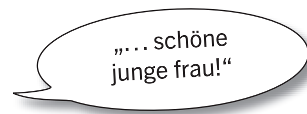
Hallo Rossi,

ich habe einen Vorschlag für den Horn des Monats bzw. Jahres. Auf Seite 14 der Ausgabe 08/2012 steht im Bericht zu Call of Duty online, die Spielewährung hört auf den kuriosen Namen Renminbi. Renminbi heißt die offizielle Währung von China, ist also für den chinesischen Markt sicher nicht besonders kurios.

Gruß: Mike

Da muss ich den Kollegen aber wirklich in Schutz nehmen. Gehört die offizielle Währung Chinas zum Allgemeinwissen? Hand aufs Herz – welcher unserer Leser konnte mit dem Begriff Renminbi (ohne zu googeln!) etwas anfangen? Und wenn man es genau nimmt, kann ein gängiger chinesischer Begriff hier bei uns durchaus kurios (auf unverständliche, fast spaßig anmutende Weise sonderbar, merkwürdig) wirken. Was denkst du, für wie kurios der durchschnittliche Chinese das Wort Schweinegeld hält? Wie auch immer – der Klugscheißer des Monats ist dir auf jeden Fall sicher.

Spamedy

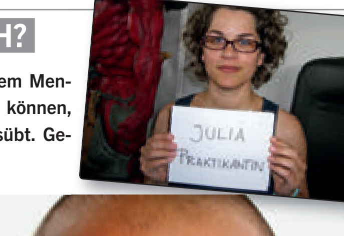


Guten Abend mein guter!

Mein Name ist – Aleksandra schöne junge frau! Ich habe alles was ich brauche ausnehmend einen echten mann an meiner seite. Ich vergöttere extreme sachen, sex, und

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Vormonat: Unsere Julia haben sehr viele erraten und per Los geht der Preis an Peter Dorm.



Wenn Sie die Funktion des unglücklich dreinblickenden Kollegen richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spiele-Pakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

unbeschreibliche emotionen. Ich mag mehr von ihnen zu erfahren, und wenn ich sie interessiert habe. Ich werde ich werde froh sein ihnen zu antworten, und werde viele sexuelles schicken! Ich warte auf ihre antwort.

Alex!

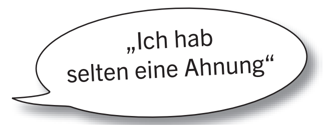


Bildquelle: Anhang an Spammmail

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Aleksandra schöne junge frau scheint es dringend nötig zu haben – mein Geld. Ich bevorzuge jedoch Frauen aus Fleisch und Blut, die der deutschen Sprache mächtig sind. „Unbeschreibliche Emotionen" überkommen mich auf jeden Fall, wenn ich für Derartiges mein Konto leeren soll.

Quiz



Hallo Herr Rosshirt,

ich als Gelegenheitskäufer Eurer Zeitung hab selten eine Ahnung um wen es sich beim „Wer bin ich?" Rätsel handelt, aber ich meine bei der Kollegin handelt es sich diesmal um die die linke „Zombie-Praktikantin" von Seite 18. Außerdem möchte ich hier ein Lob an die Redaktion abgeben, die mich trotz Abonnement bei der Konkurrenz immer wieder überzeugt.

Viele Grüße aus der Nähe von Leverkusen, Lukas

Sie haben unsere Julia, die allerdings ganz bestimmt nicht link ist, trotz des damals überbordenden Make-ups vollkommen richtig erkannt und nehmen an der Verlosung teil, wofür ich Ihnen, trotz des falschen Abos, viel Glück wünsche. Aber das mit Ihrem falschen Abo bekommen wir auch noch hin.

Altersfrage

Hi liebes PC Games Team.

Ich wollte mal fragen ab wie viel Jahren man bei euch was machen darf?

Johannes

Diese Frage ist nicht ganz einfach zu beantworten. Das kommt jetzt darauf an, was du machen willst. In jedem Alter kannst du bei uns Hefte kaufen und ab 16 auch mit Datenträger. Leserbriefe werden von jeder Altersgruppe angenommen. Aber deine Frage wird sich wahrscheinlich auf eine womöglich bezahlte Mitarbeit bei uns beziehen, oder? Von unseren Praktikanten und Volontären erwarten wir, dass sie volljährig sind, wobei sich dies eigentlich nur auf ihr Geburtsdatum bezieht, nicht zwangsläufig auf die geistige Reife.

Autofahrer



Hallo Rossi,

Ich lese die PC Games seit der Erstausgabe mehr oder minder regelmäßig, und kenne das eine oder andere bereits noch aus Amiga-Zeiten. Dein „Bericht" über „Nosferatu" trieb mir Tränen des Verzückens in die Augen. Leider habe ich meine Hardware damals komplett abgegeben, wodurch mir nur dank WinUAE hier und dort ein Blick auf die „Workbench" gestattet ist. Deine Einsichten zum Thema Auto haben mich dann doch aus der Reserve gelockt und ich musste Dir endlich mal was dazu schreiben. Da ich ebenfalls ein 8-Zylinder-Gefährt amerikanischer Bauweise besitze, sind mir Deine Anekdoten zum Thema Tanken sehr bewusst. Unser Tankwart hat bereits in Erwägung gezogen, mich testamentarisch zu berücksichtigen. Es ist eine Zeit des Umbruchs. Werden wir alle retro? Ich kann den Schnickschnack und Firlefanz, welcher sich in heutigen Autos befindet, so nicht

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Brüllkissen

Bisweilen liegt man im Bett, kann nicht einschlafen und findet auch sonst keine Ablenkung. Hier hören viele gerne Musik – ich persönlich habe für solche Fälle einen kleinen Fernseher. Nicht immer wird die nächtliche Beschallung vom Partner kommentarlos hingenommen. Hier kommt das Musikkissen ins Spiel. In diesem ausgesprochen flauschigen Kissen sind Lautsprecher untergebracht und mittels eines ca. 1 Meter langen Kabels können diese mit einer beliebigen Tonquelle verbunden werden. Die Lautstärke haut einen zwar nicht vom Hocker, aber der Klang ist tadellos. Falls man keine Lust auf Musik oder Fernsehen hat, liefert das Anschlusskabel des Musikkissens den entscheidenden Vorteil bei einer Kissenschlacht.

http://www.getdigital.de



Bildquelle: Getdigital

Eat and read

Heute: Indisches Naan-Brot

Wir brauchen:

- 250 g Mehl
- 1 TL Backpulver
- 1 TL Salz
- 125 ml lauwarmes Wasser
- ca. einen halben Becher Joghurt (keinen Magerjoghurt!)
- etwas Butter

Naan-Brot ist eine prima Beilage zu Gegrilltem, Fleischgerichten oder Salaten. Man kann es fix und fertig in vielen Supermärkten kaufen. Man kann es aber auch selbst machen. Das ist billiger, geht ganz einfach und schmeckt viel besser!
Wir geben die Zutaten in eine Schüssel und kneten sie kräftig durch. Dazu brauchen wir kein Küchengerät – zehn gesunde Finger reichen vollkommen aus. Der Teig sollte dann so sein, dass man ihn gut formen und ausrollen kann. Ich gebe zunächst eher etwas zu wenig Joghurt dazu und erhöhe die Menge bei Bedarf. Den fertigen Teig decken wir mit einem Tuch ab und lassen ihn für mindestens eine Stunde ruhen. Dann schneiden wir ihn in sechs etwa gleich große Portionen, die wir dann mit einem Nudelholz ausrollen. Ich mag es am liebsten, wenn er knapp fingerdick ist. Man sollte darauf achten, dass halbwegs runde Fladen dabei entstehen. Die Fladen bestreichen wir auf beiden Seiten dünn mit etwas Butter. In einer Pfanne, die wir vorher heiß werden lassen, braten wir die Fladen von jeder Seite ca. eine Minute an, bis sie goldbraun sind. Das war es dann auch schon und unser „indisches" Naan-Brot ist fertig. Am besten schmeckt es natürlich, wenn es noch warm gegessen wird.

Ich persönlich gebe in den rohen Teig auch gerne kleine Stücke Schinken (oder Speck) und Chiliflocken. Übrigens wird Naan-Brot auch auf dem Grill extrem lecker!

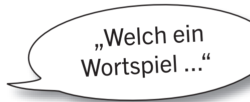
Wie hat es Ihnen geschmeckt? Sagen Sie mir Ihre Meinung! Auch über ein Foto von Ihrem Ergebnis würde ich mich freuen.

akzeptieren und wenn ich dann noch höre, dass sich Funktionen wie ESP (USA: TCS) heute NICHT mehr komplett deaktivieren lassen, erfüllt mich das mit Traurigkeit. Was ist eine Autofahrt bei regennasser Fahrbahn ohne deaktiviertes TCS? Quer sieht halt eben mehr. Dass Deine Kochecke der Hammer ist, haben ja schon etliche zum Besten gegeben. Also … mach weiter so und beschere uns noch lange den „Besten Teil der PC Games“

Gruß: Karsten.

Vielen Dank für dein Lob und mein Mitgefühl ob deiner Rechnung an der Tankstelle. Ich denke nicht, dass wir alle retro werden. Sehr vielen ist es schlicht egal, was sie fahren, solange es rollt und preiswert ist. Ein Standpunkt, den ich durchaus verstehen kann. Wieder andere bevorzugen es, sich auch im Auto auf die Segnungen moderner Technik zu verlassen. Ich erkenne sie spätestens dann, wenn ich bei dichtem Nebel nicht mehr sehen kann, wo meine Motorhaube endet, während hochmoderne PKWs mit der doppelten Geschwindigkeit an mir vorbeiziehen. Offensichtlich sehen sie deutlich mehr als ich und sind in der Lage, die Fuhre im Ernstfall innerhalb von drei Metern zum Stillstand zu bringen. Dank elektronischer Helferlein mag das vielleicht noch möglich sein – ob sich der Hintermann darüber freut, will ich dahingestellt lassen. Nach meiner Theorie sind diese Fahrer aber schlicht gläubiger als ich und vertrauen fest darauf, dass es der Herr schon richten wird. Nicht jeder ist so wie wir und legt Wert darauf, sein Auto noch ganz allein zu fahren. Und nicht jeder ist bereit, ein mittleres Einkommen rückstandslos an Tankstellen zu vernichten. Ich erhalte zwar keine Arbeitsplätze in Wolfsburg oder Rüsselsheim, aber die armen Tankstellenpächter müssen ja auch von etwas leben.

Größe zählt



Hallo Rossi

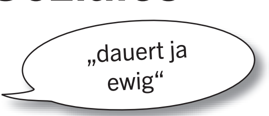
Sonnige Grüße aus dem Norden. Nun ja, bei uns sind es momentan immer noch 30 Grad Celsius, was eher abschreckend auf mich wirkt. Heute konnte ich meine Frau überreden, die Country Potatoes à la Rossi zu basteln. Handgeschnittene Kartoffeln, in der Tüte gewürzt, dazu Cordon bleu und einen kleinen Salat. Fazit: Sehr lecker, gar nicht schwer. Kann man öfter machen! Weiter so und anbei ein Bild.

Eine arbeitsreiche Woche wünscht dir Jörg aus Jork.

Welch ein Wortspiel …

Freut mich, wenn es euch geschmeckt hat. Die Kartoffeln sind ja auch echt ganz einfach zu kochen und schmecken viel besser als die gekauften. Etwas Sorgen musste ich mir dann aber doch machen. Das ist bei euch im Norden also ein Cordon bleu? Okay – es sieht verlockend aus, aber ging da etwas mit dem Zoom schief? Mit Stücken in diesem Format werden bei uns in Bayern Brötchen belegt, aber keine Teller. Langsam dämmert mir, warum ihr im Norden alle so schlank seid …

Soziales



hallo wie bekomme ich ihn Reborn Horizon diamanten und nicht mit kaufen weil des dauert ja ewig sonst

do.ho

Was – und wie – Sie schreiben sowie die Tatsache, dass Sie ausgerechnet mir diese Frage stellen, lässt mich vermuten, dass Sie einen IQ haben, der dem eines Ihrer fleißigen Arbeiter (virtuelle Figur im Spiel. Anm. für die, die das Spiel nicht kennen sollten) nur knapp überlegen ist. Spiele dieser Art werden kostenlos zur Verfügung gestellt. Das bedeutet jetzt aber nicht, dass Grafiker, Programmierer etc. gratis wohnen und ihr Essen kostenlos ins Haus geliefert bekommen. Von sonstigen Kosten will ich hier erst gar nicht reden. Die einzige Einnahmequelle in solchen Spielen stellt „Ingame-Währung“ dar, welche für echtes Geld eingekauft werden kann. Sie können das Spiel nutzen, so oft und so lange, wie Sie möchten, ohne einen einzigen Cent auszugeben. Wenn Sie aber auf schnellen Erfolg aus sind oder es etwas einfacher haben möchten, ist der Griff zum Geldbeutel angesagt. Das ist nichts Unmoralisches, da Ihnen das Spiel ja ganz offensichtlich gefällt. Zudem veranstalten die Moderatoren immer wieder ein Quiz – da, und nur da, gibt es Diamanten kostenlos. Was Ihnen vorschwebt (Leistung erhalten ohne Gegenleistung zu erbringen), ist im Grunde genommen asozial, da Sie auf Kosten von Leuten spielen, die durchaus willens sind, Geld auszugeben. Merke: Wenn es kein Hin und Her von bedruckten Scheinen gäbe, gäbe

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Georg mit zwei eindrucksvollen Größen.



Alex erschließt für uns einen ganz neuen Kundenkreis.



Wo Matthias auftaucht, wächst kein Gras mehr.

es weder dieses noch ein anderes Spiel und Sie müssten zum Spielen wieder zurück in den Sandkasten, den Sie vor wenigen Jahren verlassen haben.

aber ich wüsste jetzt echt keine, wie man dort leichter werden kann.

PS: Grüße an den Kollegen Küchler, der sich damit das Horn finde ich redlich erworben hat.

Freundliche Grüße:
Alex Aulbach

Gewicht

„Wie macht er das?“

Hallo Rossi,

im Heft 7/12. da gibt es eine Möglichkeit, sich schlank zu ducken. Also ich zitiere mal: auf Seite 37 steht da in der Bildunterschrift „Kämpft Isaac in unmittelbarer Nähe einer Kiste, so duckt er sich automatisch leicht.“ Was da leider nicht steht ist: Wie macht er das? Also, ich meine, wenn ich in der Nähe einer Kiste stehe, dann werde ich automatisch schwerer. Zum Beispiel die Brotkiste. Oder die versteckte Kiste mit den Süßigkeiten. Oder der Bierkasten. Der Kühlschrank, der ja im Wesentlichen auch nur eine quergestellte Kiste ist. Es gibt – Gott ist mein Zeuge – ungezählte Möglichkeiten, neben einer Kiste schwerer zu werden,

Da wollte wohl jemand billig den Titel des Klugscheißers des Monats abstauben, oder? Mir, Thorsten und fast allen anderen dürfte klar sein, dass der Begriff „leicht ducken“ in diesem Zusammenhang bedeutet, dass sich die Figur etwas duckt. Wer schon einmal in seinem Leben einen Duden in der Hand hatte (eines dieser gelben Dinger aus Papier) wird wissen, dass „leicht“ nicht zwangsläufig etwas mit dem Gewicht zu tun haben muss. Schwer zu denken gab mir jedoch Ihr Satz „wenn ich in der Nähe einer Kiste stehe, dann werde ich automatisch schwerer“ sowie die weiteren Ausführungen hierzu. Sie werden schwerer, wenn Sie in der Nähe einer Kiste stehen? Hören Sie bitte einmal genau hin! Das rhythmische Klopfen kommt von Ihrem Physiklehrer, der genau jetzt seine Stirn auf die Tischplatte schlägt.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

Facebook



Bildquelle: Facebook-Startseite

Englisches Wort für „Gesichtsbuch“. Nutzer von Facebook müssen sich mit einem persönlichen Profil registrieren. Ein weit verbreiteter Irrtum besagt, dass es sich bei Facebook um ein kommerzielles soziales Netzwerk handelt, welches von Mark Zuckerberg im Jahr 2004 gegründet wurde. In Wahrheit ist es jedoch ein riesiges Rätselspiel mit Millionen von Mitspielern. Schon bald nach der Anmeldung erhält der neue Spieler Freundschaftsanfragen. Diese können von anderen Mitspielern sein oder von zufällig generierten Persönlichkeiten. Die zu lösenden Rätsel des ersten Levels beziehen sich im Wesentlichen auf die Frage: „Wer zum Kuckuck ist das und was will der von mir?“. Damit ist man eine Weile beschäftigt und gelangt fast unbemerkt in den zweiten Level. Hier hat man die Aufgabe, sich durch die persönlichen Einstellungen zu klicken. Eigentlich kann dieser Level nicht abgeschlossen werden, da es die richtige Einstellung schlicht nicht gibt. Jeder, der seine Einstellungen auswendig kennt, bekommt einen Bonus, der aber nie in Anspruch genommen wird. Level drei ist dann wieder eher ein klassisches Rätsel und lautet: „Warum taucht dieser Schmarrn bei mir in den Neuigkeiten auf?“ Der Endlevel ist dann ein Verschiebepuzzle, in dem man versuchen muss, die Einstellungen so zu verändern, dass besagter Schmarrn von Wildfremden nicht mehr in den Neuigkeiten erscheint. So weit ist der Schreiber dieser Zeilen aber noch lange nicht. Er ist immer noch mit Level drei beschäftigt – und das, obwohl er Level eins schon nicht lösen konnte.

Im nächsten Heft

❑ Jubiläum

20 Jahre PC Games



Wir feiern zusammen mit Ihnen ein ganz besonderes Jubiläum, inklusive toller Specials, interessanter Themen im Vorschau- und Testbereich sowie einer Top-Vollversion (siehe unten!).

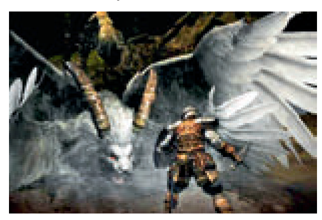
❑ Vorschau
Hitman: Absolution | Wir meucheln uns durch eine fast fertige Version des Actionknallers.



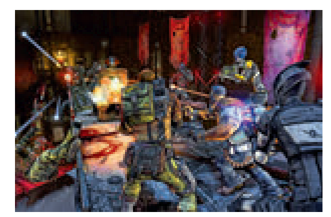
❑ Test
Dishonored: Die Maske des Zorns | Der Schleich-Shooter-Geheimtipp auf dem PCG-Prüfstand!



❑ Test
Dark Souls: Prepare to die Edition | Das sackschwere Konsolen-Rollenspiel erobert den PC!



❑ Test
Borderlands 2 | Mega-Umfang, coole Optik, Waffen ohne Ende: So gut ist der Gearbox-Shooter!



PC Games 10/12 erscheint am 26. September!
Vorab-Infos ab 22. September auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

THE ELDER SCROLLS 4 OBLIVION



Das Mega-RPG von Bethesda: kostenlos und uneingeschränkt spielbar als Vollversion auf unserer Heft-DVD.



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter Thorsten Küchler
Stellv. Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Wolfgang Fischer, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion (Print) Peter Bathge, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Maria Beyer, Marc Brehme, Uwe Hönig, Renate Kienzle, Michael Kister, Marco Leibetseder, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Rainer Rosshirt, Marc Sauter, Manuel Schulz, Corinna Sontopski, Holger Sontopski, Sebastian Stange, Christian Weigel
Trainees Malte Banz, Stefan Ehring, Michael Kister, Julia Klein, Katharina Trautvetter, Christian Walter, Sebastian Zelada
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt, Ina Hulm
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Silke Laurig
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

COO Hans Ippisch
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing, The-Khoa Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen


Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

EXTENDED

09/12



GUILD WARS 2

CHARAKTERTIPPS, KLASSENVORSTELLUNG, FAQS


Seite 148

Mit unserem Einsteigerpaket für das brandneue Online-Rollenspiel **Guild Wars 2** sind Sie bestens gerüstet, um sich in die Abenteuerwelt Tyria zu stürzen.

BATTLEFIELD 3: CLOSE QUARTERS

Wir haben uns durch alle neuen Karten gekämpft und geben wertvolle Überlebenstipps!


Seite 174

VOLLVERSION: TRINE


Seite 168

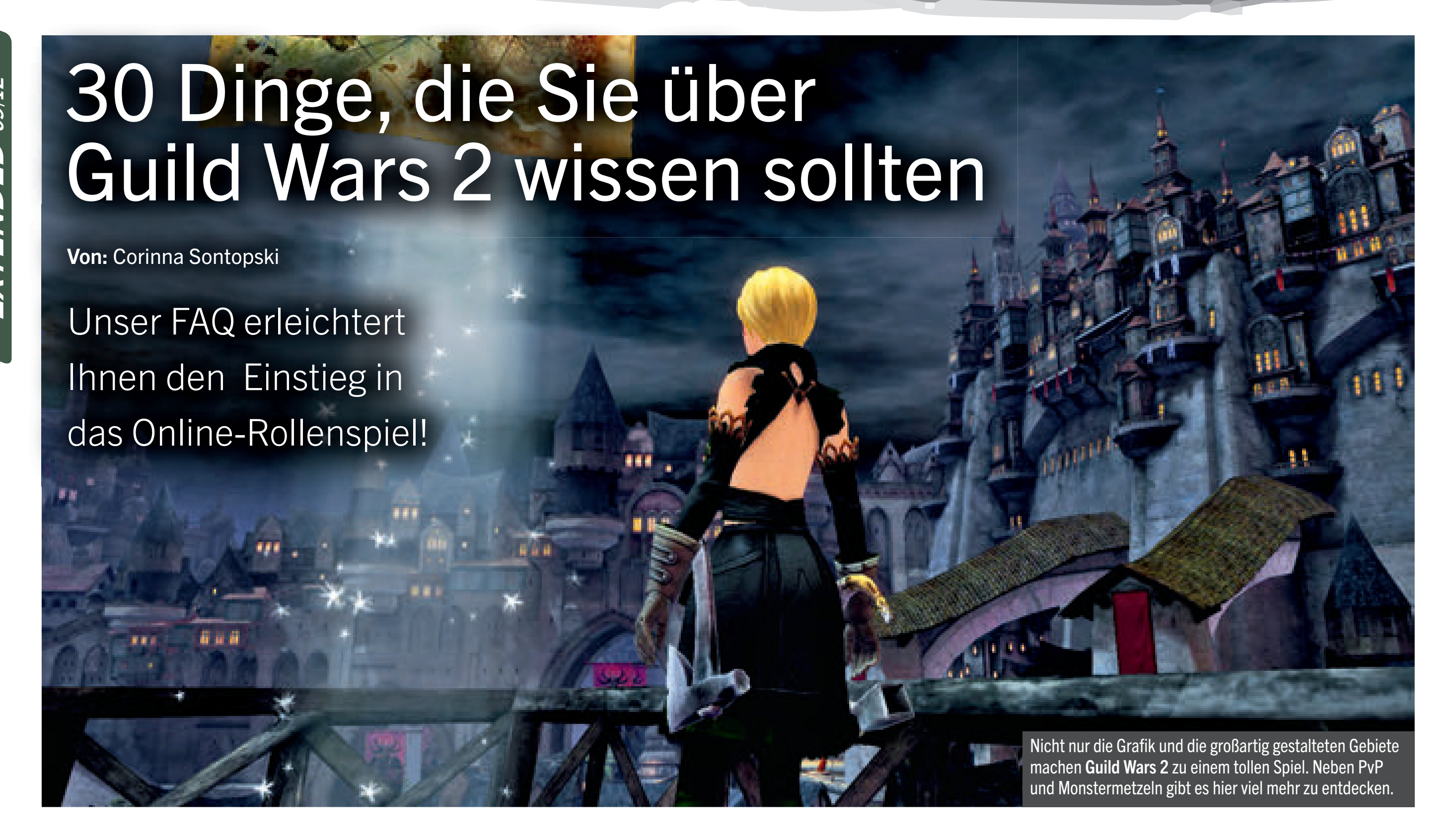
Wir verraten, wie Sie in unserer Top-Vollversion **Trine** alle versteckten Truhen finden.

INHALT

30 Dinge, die Sie über Guild Wars 2 wissen sollten

Von: Corinna Sontopski

Unser FAQ erleichtert Ihnen den Einstieg in das Online-Rollenspiel!



Nicht nur die Grafik und die großartig gestalteten Gebiete machen **Guild Wars 2** zu einem tollen Spiel. Neben PvP und Monstermetzeln gibt es hier viel mehr zu entdecken.

Sie möchten gerne **Guild Wars 2** spielen, haben aber noch einige Fragen? Kein Problem. Auf den folgenden Seiten präsentieren wir die wichtigsten Infos zum Spiel.

1 Was für eine Art von Spiel ist Guild Wars 2?

Wie auch sein Vorgänger ist **Guild Wars 2** ein sogenanntes MMORPG, ein Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. Sie spielen also mit vielen anderen Spielern in einer virtuellen Welt.

2 Was kostet Guild Wars 2?

Guild Wars 2 ist nicht abonnementpflichtig. Sie kaufen einmal das Spiel und können dieses dann fortan nutzen. Es gibt verschiedene Verkaufsversionen. Die Digital Standard Edition (€ 54,99), die Digital Deluxe Edition (€ 74,99) und die Collector's Edition (€ 149,99).

3 Was ist das Besondere an Guild Wars 2?

In **Guild Wars 2** verändern Sie mit Ihrem Charakter die bestehende Spielwelt. Ihre Entscheidungen und Kämpfe beeinflussen diese Welt! Sie werden nicht nur zahlreiche Gegner über den Jordan schicken oder Materialien sammeln. Das Spiel bietet weit mehr. Allein das Kampfsystem unterscheidet sich von vielen bekannten MMORPGs. Die Kombination von Fähigkeiten einzelner Mitspieler macht es möglich, ganz eigene Kampfsituationen zu erschaffen.
Ein weiterer wichtiger Bestandteil des Spiels ist es, die Welt zu entdecken und damit verbunden einige Erfolge und sogar entsprechende Belohnungen zu kassieren.

4 Welche Anforderungen muss mein PC erfüllen?

- Betriebssystem: Windows® XP Service Pack 2 oder höher
- Prozessor: Intel® Core™ 2 Duo 2,0 GHz oder Core i3 oder AMD Athlon™ 64 X2 oder besser
- Arbeitsspeicher: 2 GB RAM
- Grafikkarte: NVIDIA® GeForce® 7800 oder ATI Radeon™ X1800 oder Intel HD 3000 oder besser (mit 256 MB Video-RAM und Unterstützung von Shader Model 3.0 oder besser)
- 25 GB freier Festplattenspeicherplatz

Wegen möglicher zukünftiger Änderungen können sich die Systemanforderungen im Laufe der Zeit ändern, sodass Sie möglicherweise Ihr aktuelles System aufrüsten (beziehungsweise ein neues System erwerben) müssen, um das Spiel weiterhin nutzen zu können.

5 Brauche ich eine Internetverbindung für das Spiel?

Ja, die benötigen Sie unbedingt. Da **Guild Wars 2** ein Online-Rollenspiel ist, muss eine permanent aktive Internetverbindung zu den Spielservern bestehen.

6 Welche Auflösungen unterstützt das Spiel?

GW 2 unterstützt viele verschiedene Auflösungen, die einzig und allein von Ihrem Monitor abhängig sind. Neben dieser Einstellung können Sie auch noch ein paar weitere Grafikeffekte regeln, wodurch **Guild Wars 2** auch auf leistungsschwächeren PCs spielbar ist.

7 Wie erstelle ich einen Account?

Haben Sie bereits durch den Kauf einer **GW 2**-Version einen Seriennummerncode erhalten, können Sie sich unter https://register.guildwars2.com/ registrieren. Schritt für Schritt werden dort Ihre Daten aufgenommen und Sie können sich gegebenenfalls das Spiel im Anschluss herunterladen. Dort geben Sie ebenfalls an, ob Sie einen **Guild Wars**-Account haben.

8 Gibt es einen Support?

Sie haben sowohl über die Homepage unter http://de.support.guildwars2.com/ als auch ingame die Möglichkeit, ein Support-Team zu kontaktieren und entsprechend aufgekommende Fragen oder Probleme zu diskutieren. Nutzen Sie auch die FAQ im Support-Bereich der **Guild Wars 2**-Homepage. Vielleicht ist Ihnen bereits damit geholfen.

9 Wie erstelle ich mir einen neuen Charakter?

Haben Sie das Spiel heruntergeladen respektive installiert, können Sie sich einloggen. Sie aktivieren einen Spielserver Ihrer Wahl (achten Sie dabei auf Ihren Aufenthaltsort und die gewünschte Sprache!) und schon geht es los. Ihr Bildschirm füllt sich mit einer Auswahl an Völkern, aus denen Sie nun eines für Ihren Charakter aussuchen. Schritt für Schritt entwickeln Sie nun Ihren eigenen Avatar. Ingame können Sie ihn über Taste „C" anschauen.

10 Ich habe bereits Guild Wars gespielt. Kann ich meine alten Charaktere verwenden?

Jein! Es ist nicht möglich, Ihre bisher genutzten Charaktere für das neue Spiel zu verwenden. Allerdings konnten Sie sich bislang Ihren Charakternamen schützen lassen, um diesen in **GW 2** erneut nutzen zu können. Außerdem gibt es die Möglichkeit, bereits während der Registrierung einige erlangte Erfolge in der Halle der Monumente gegen **GW 2**-Belohnungen einzutauschen. Die Halle können Sie über http://hom.guildwars2.com/de/ aufrufen.

11 Was hat es mit der Biografie auf sich?

Während der Charaktererstellung treffen Sie nicht nur Entscheidungen zu Aussehen, Volk und Klasse

Ihres Charakters. Sie beantworten auch Fragen, die im späteren Spielverlauf Ihre Attribute besonders unterstützen oder die Gespräche mit NPCs (Nichtspielercharakteren) prägen. Außerdem wählen Sie damit auch das Start-Equipment für Ihren Helden.

12 Wie verbessere ich meine Kampf-Attribute?

Es gibt vier verschiedene Möglichkeiten, Ihre Attribute zu erhöhen.

1. Bei jedem Stufenaufstieg werden Ihre Primärattribute erhöht.
2. Ihre Ausrüstung sowie deren Aufwertung verschafft Ihnen verschiedene Verbesserungen.
3. Ab Stufe 10 erhalten Sie Eigenschaftspunkte, mit denen Sie spezielle Attribute erhöhen können.
4. Verbrauchsartikel wie Nahrung oder Tränke können kurzzeitig für eine Erhöhung einzelner Werte sorgen.

13 Welche Völker und Klassen stehen mir zur Verfügung?

Momentan können Sie in **Guild Wars 2** zwischen fünf verschiedenen Völkern wählen: Asura, Charr, Menschen, Norn und Sylvari. Außerdem müssen Sie sich noch für eine der acht Klassen entscheiden. Diese sind: Dieb, Elementarmagier, Ingenieur, Krieger, Mesmer, Nekromant, Wächter und Waldläufer.

14 Hat mein Charakter eine eigene Geschichte?

Ja, es gibt für alle Völker-Klassen-Kombinationen unterschiedliche Biografie-Möglichkeiten. Im weiteren Spielverlauf können Sie selbst dann für weitere Details Ihres Charakters sorgen. Die Gespräche mit Nichtspielercharakteren sind dabei sehr wichtig. Je nach Entscheidungen verändert sich Ihre Heimat-Instanz-Welt. Es gibt also einen unmittelbaren Zusammenhang zwischen Ihrem Charakter und seiner Welt beziehungsweise seiner persönlichen Geschichte.

15 Wie funktioniert das Kampfsystem?

Das Kampfsystem in **Guild Wars 2** ist von vielen verschiedenen Faktoren abhängig. Zum einen bestimmen Ihre Fertigkeiten Ihren Kampfstil. Diese werden wiederum durch die Wahl der Waffen und des Fertigkeitstyps vorgegeben und müssen durch das Besiegen von Gegnern freigeschaltet werden. Weitere Fertigkeiten sind vom Volk und der Klasse abhängig. Zum anderen können Sie im Gruppenspiel neue Fertigkeitskombinationen erschaffen, indem Ihre und die Fähigkeiten Ihrer Teammitglieder miteinander fusionieren. Des Weiteren nutzen Sie auch Ihre Eigenschaften sowie die Möglichkeit der Verteidigung und haben im und unter Wasser angepasste Skills zur Verfügung.

16 Wie wähle ich meine Fertigkeiten?

Sie dürfen immer zehn verschiedene Fertigkeiten ausrüsten. Die ersten fünf werden durch Ihre Waffenwahl, die Klasse und den Fertigkeitstyp vorgegeben. Die hinteren fünf Plätze Ihrer Aktionsleiste können Sie teilweise frei belegen. Der sechste Slot muss mit einer Heilfertigkeit und der zehnte mit einer Elitefähigkeit versehen werden. Für die Unterstützerfertigkeiten haben Sie dann noch drei Felder offen.

17 Was sind Eigenschaften?

Mithilfe von Eigenschaften werden Fähigkeiten oder Attribute verbessert. Ab Stufe 10 erhalten Sie mit jedem Levelaufstieg einen Eigenschaftspunkt, der abhängig von Ihrer Klasse verteilt werden kann.

18 Was sind Kombos?

Unter einer Kombo versteht man das Zusammenspiel von zwei Fertigkeiten zur Bildung einer neuen, so ergibt beispielsweise ein Pfeilschuss durch ein Feuerfeld einen feurigen Pfeil.

19 Was sind „Dynamische Events“?

Während Sie die Spielwelt durchstreifen, warten immer wieder Events auf Sie. Interagieren Sie darin, verändert sich auch die Spielwelt nachhaltig. Je nachdem wie viele Spieler anwesend sind, steigt der Schwierigkeitsgrad der Events.

20 Was sind Verliese?

Verliese sind die Gruppeninstanzen in **GW 2**. Betreten Sie mit Ihrem Team eine Instanz zum ersten Mal, erleben Sie den Story-Modus. Anschließend können Sie den Dungeon im Erkundungsmodus auf verschiedenen Schwierigkeitsstufen erforschen.

21 Gibt es auch PvP in Guild Wars 2?

Sie haben im Spiel die Möglichkeit, zwei verschiedene Varianten des Spieler-gegen-Spieler-Modus zu erleben. Das strukturierte PvP (sPvP) und das Welten-PvP.

Beim strukturierten PvP kämpfen Sie in Turnieren oder sogenannten Hot-Joins. Sie behalten Klasse und Volk, werden aber auf Höchststufe versetzt und haben alle möglichen Klassenfähigkeiten zur Verfügung. Sie erhalten hier Ruhm statt Erfahrungspunkte oder Fertigkeitsverbesserungen. Im Welten-PvP (WvW) wird Ihr Charakter ebenfalls per Sidekick-System auf Stufe 80 angehoben. Hier kämpfen Sie gegen andere Spieler anderer Server und erhalten verschiedene Boni. Dazu gehören auch Erfahrungspunkte, Loot und Fertigkeitsverbesserungen.

22 Gibt es Handwerk in Guild Wars 2?

Jeder Charakter ist in der Lage, Holz, Kräuter oder Erz abzubauen. Weiterhin dürfen Sie sich in zwei der acht Berufe ausbilden lassen. Diese sind: Juwelier, Küchenmeister, Konstrukteur, Lederer, Schneider, Waidmann, Rüstungs- und Waffenschmied.

23 Wie gründe oder trete ich einer Gilde bei?

Über das Gildenmenü (Taste „G“) kann jeder Spieler seine eigene Gilde gründen. Sie müssen dafür einen Silbertaler zahlen. Eine andere Variante ist das Beitreten. Es öffnet sich dann ein Fenster bei Ihnen, in dem Sie die Einladung in eine Gilde bestätigen müssen. Die Gilde kann einige Fertigkeiten erhöhen.

24 Was sind Erfolge?

Sie können in **Guild Wars 2** einige Erfolge (betreffen Handwerksfertigkeit, Töten von Gegnern etc.) abschließen, die für alle anderen Spieler sichtbar sind. Sie erhalten dafür kleine Belohnungen aus dem Item-Shop oder sogar Titel.

25 Wie erhalte ich Ausrüstung für meinen Charakter?

Es gibt drei Möglichkeiten, an Equipment zu gelangen: Sie stellen selbst über das Handwerk welches her, Sie kaufen im Handelsposten oder beim NPC-Händler ein oder Sie ergattern einige nette Rüstungsteile durch das Erlegen von Gegnern.

Über das Einsetzen von Juwelen und Edelsteinen sowie von Runen und Sigill (je nach Rüstungsteil) können Sie die Attribute Ihrer Ausrüstung verbessern.

26 Wie kann ich meine Ausrüstung reparieren?

Mit einem zerbrochenen Herzen auf der Karte (Taste „M“) werden Ihnen alle Händler angezeigt, die Ihre Rüstung reparieren können. Von Ihnen erhalten Sie auch Wiederverwertungs-Kits.

27 Wie gelange ich schneller in fernere Zonen?

Wegmarken und Asura-Portale helfen Ihnen dabei, diese unglaublich große Welt zu durchqueren. Sie erkennen Erstere an den auf der Spitze stehenden Quadraten und Letztere an den lila Wirbeln auf der Karte. In einem Asura-Portal finden Sie mehrere Tore in andere Gebiete. Sie finden diese Portale in jeder Hauptstadt sowie auf jedem Welt-gegen-Welt-Schlachtfeld.

28 Was sind Ausblicke?

In jedem Gebiet finden Sie Ausblicke (zwei Dreiecke auf der Weltkarte). Schalten Sie diese frei, bekommen Sie nicht nur ein nettes Video zu sehen, sondern komplettieren damit auch nach und nach den Kartenstatus. Auch das zählt zu einem der Erfolge.

29 Was genau sind Sehenswürdigkeiten?

Sehenswürdigkeiten werden mit einem kleinen Quadrat auf der Karte abgebildet. Diese Zonen gewähren Ihnen Erfahrungspunkte, sobald Sie sie einmal besichtigt haben, und vervollständigen den Kartenstatus.

30 Was sind Fertigkeitsherausforderungen?

Fertigkeitsherausforderungen gewähren Ihnen beim Abschluss der entsprechenden Quest einen Fertigkeitspunkt. Es gibt fünf unterschiedliche Herausforderungen:

1. Sie müssen ein Gebiet freischalten.
2. Sie müssen einen einzelnen Gegner ausschalten.
3. Sie müssen mehrere Gegner erledigen.
4. Sie finden beim Beseitigen Ihrer Gegner ein Objekt, das Sie aktivieren müssen.
5. Sie müssen einem der Gegner einen Kreaturen-Kodex abnehmen.

Sie setzen die Punkte ein, um Fertigkeiten freizuschalten.

Die auf der Karte sichtbaren Herzen weisen auch auf Aufgaben hin. Dafür erhalten Sie allerdings „nur“ Erfahrungspunkte und Geld. ❑

Tipps zur Charaktererstellung

Von: Holger Sontopski

Hier finden Sie die wichtigsten Tipps für die Erschaffung Ihres Avatars.

Ganz Tyria wird von unzähligen Lebewesen bevölkert. Fünf davon können Sie spielen. Zur Auswahl stehen neben den Menschen die Asura, die Norn, die Charr und die Sylvari. Jedes einzelne dieser Völker hat seinen Reiz. Sie sollten also auf jeden Fall fündig werden. Verlassen Sie sich bei der Entscheidung ganz auf Ihr Bauchgefühl. Schließlich werden Sie die Spielwelt in erster Linie aus der Perspektive Ihres Avatars betrachten. Neben optischen Unterschieden bringt jedes Volk auch unterschiedliche Volksfähigkeiten mit. Diese sind schwächer als die Klassenfähigkeiten und sollten nicht als Grundlage für Ihre Entscheidung dienen. Allerdings haben diese Fähigkeiten auch ihren Reiz. Beispielsweise können Sie sich als Charr in die Naturgeister verwandeln. Allerdings stehen diese Fähigkeiten in normalen Spieler-gegen-Spieler-Gefechten nicht zur Verfügung und bieten somit auch keinerlei nennenswerte Vorteile, auf die Sie besonders achten müssen.

DIE KLASSENWAHL

In **Guild Wars 2** haben Sie die Qual der Wahl. Sie müssen aus insgesamt acht Klassen wählen. Die wichtigsten Informationen zu allen Klassen finden Sie ab Seite 152. Einen Überblick finden Sie schon auf der rechten Seite. Genau wie das Volk sollten Sie bei der Wahl Ihrer Klasse primär auf Ihr Bauchgefühl hören!

WER SCHÖN SEIN WILL …

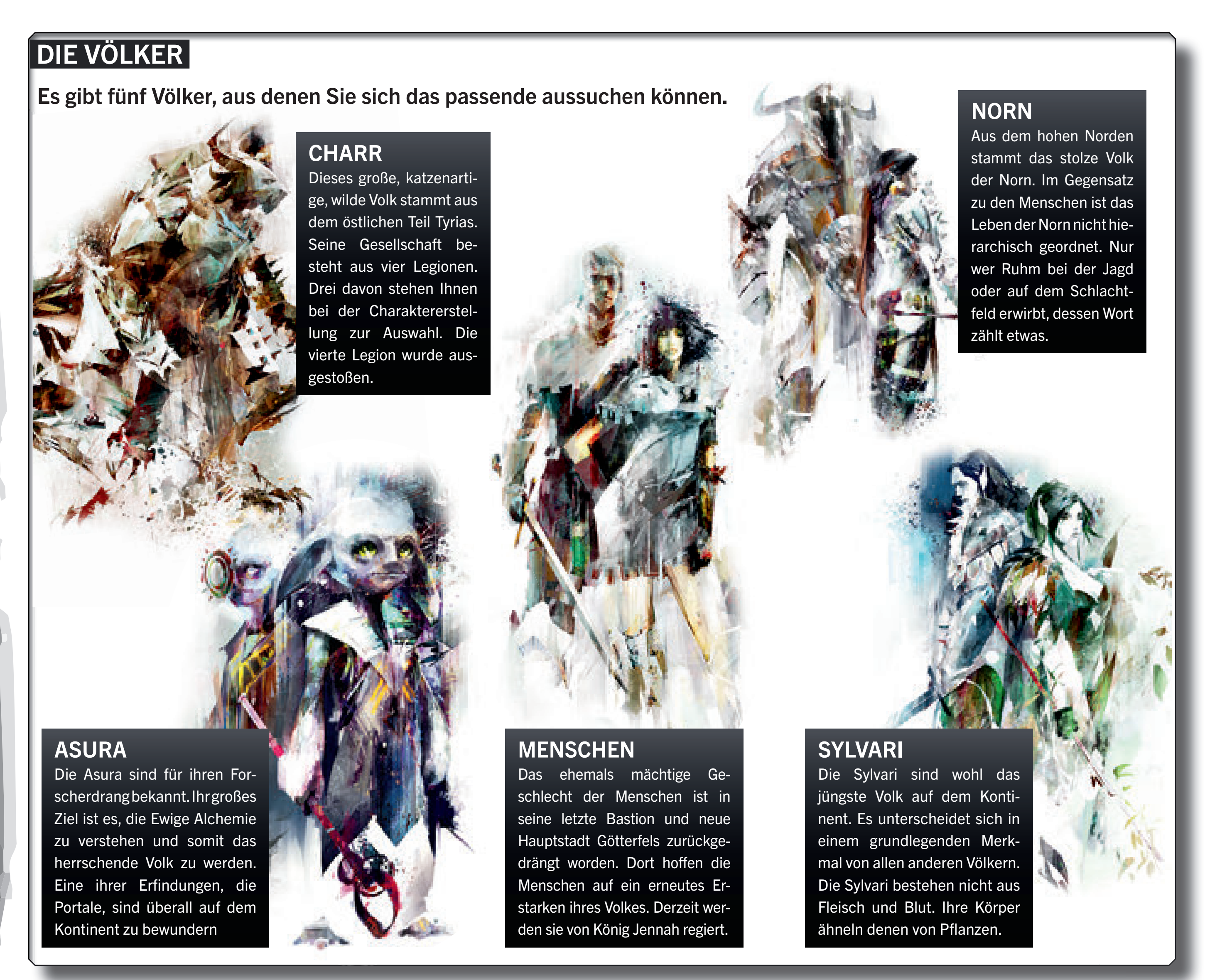
… muss in **Guild Wars 2** nicht unbedingt leiden. Tatsächlich kann man aber sehr viel Zeit mit den Einstellungen für das Erscheinungsbild des Charakters verbringen. Es gibt unzählige Möglichkeiten das Äußere nach dem eigenen Geschmack zu verfeinern. Die Wahrscheinlichkeit, in Tyria einen Charakter zu treffen, der genauso aussieht und exakt die gleiche Geschichte erlebt hat wie Ihr Avatar, scheint unmöglich.

DIE EIGENE BIOGRAFIE

Wie soeben erwähnt, erleben Sie in Tyria Ihre eigene Geschichte. Die Grundlage dafür bilden die abschließenden Fragen der Charaktererstellung. Zum einen werden Sie gefragt, wie Ihr Avatar mit schwierigen Situationen fertig wird. Anhand Ihrer Antwort erhalten Sie bestimmte Boni auf Gesprächsoptionen. Danach folgen Fragen zu Ihrer Herkunft innerhalb des gewählten Volks. Ihre Antworten haben enormen Einfluss auf Ihr zukünftiges Heldendasein. Daher wählen Sie diese sorgfältig aus. Abschließend müssen Sie sich noch einen Namen einfallen lassen. ❑

DIE VÖLKER

Es gibt fünf Völker, aus denen Sie sich das passende aussuchen können.



CHARR
Dieses große, katzenartige, wilde Volk stammt aus dem östlichen Teil Tyrias. Seine Gesellschaft besteht aus vier Legionen. Drei davon stehen Ihnen bei der Charaktererstellung zur Auswahl. Die vierte Legion wurde ausgestoßen.

NORN
Aus dem hohen Norden stammt das stolze Volk der Norn. Im Gegensatz zu den Menschen ist das Leben der Norn nicht hierarchisch geordnet. Nur wer Ruhm bei der Jagd oder auf dem Schlachtfeld erwirbt, dessen Wort zählt etwas.

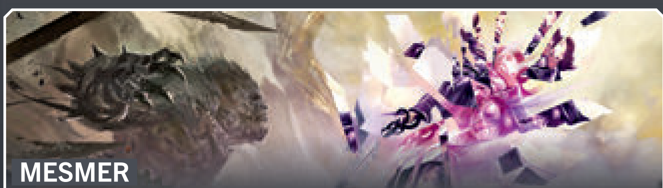
ASURA
Die Asura sind für ihren Forscherdrang bekannt. Ihr großes Ziel ist es, die Ewige Alchemie zu verstehen und somit das herrschende Volk zu werden. Eine ihrer Erfindungen, die Portale, sind überall auf dem Kontinent zu bewundern

MENSCHEN
Das ehemals mächtige Geschlecht der Menschen ist in seine letzte Bastion und neue Hauptstadt Götterfels zurückgedrängt worden. Dort hoffen die Menschen auf ein erneutes Erstarken ihres Volkes. Derzeit werden sie von König Jennah regiert.

SYLVARI
Die Sylvari sind wohl das jüngste Volk auf dem Kontinent. Es unterscheidet sich in einem grundlegenden Merkmal von allen anderen Völkern. Die Sylvari bestehen nicht aus Fleisch und Blut. Ihre Körper ähneln denen von Pflanzen.

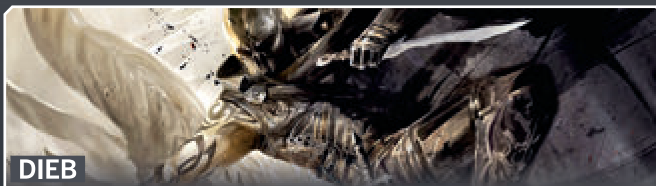
DIE CHARAKTERKLASSEN

Wir stellen Ihnen kurz die zur Wahl stehenden Helden vor. Detailliertere Infos finden Sie ab Seite 152!



MESMER

Der Mesmer gehört zu den Gelehrten-Klassen. Wie alle seine Mitstreiter in dieser Riege trägt er leichte Rüstung und ist somit ein leichtes Ziel für Attacken. Daher setzt er auf die Kunstfertigkeit der Illusion und treibt seine Feinde mit Trugbildern in den Wahnsinn. Diese Illusionen kann er aber auch geschickt einsetzen, um seinen Gegnern Schaden zuzufügen. Aber nicht nur die heraufbeschworenen Trugbilder und Klone können den gegnerischen Horden zusetzen, der Mesmer besitzt auch Fähigkeiten, mit denen er direkt Schaden verursacht. Außerdem ist er ein guter Supporter. Er kann mächtige Felder erschaffen, die den Mitspielern das Überleben und Siegen erleichtern.



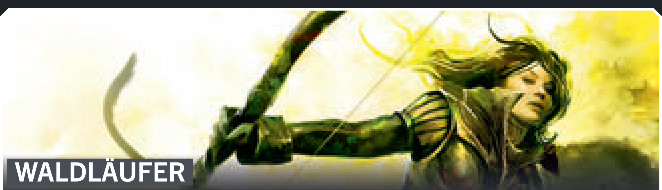
DIEB

Der Dieb ist die typische Schurken-Klasse in **Guild Wars 2**. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen hat der Dieb allerdings die Energie-Ressource Initiative und baut nicht die altbekannten Combo-Punkte auf. Initiative regeneriert sich permanent. Abhängig von der Schlagkraft der Attacken schwindet der Energie-Pool unterschiedlich schnell. Diebe verursachen mit einzelnen Treffern nicht so hohen Schaden wie andere Klassen. Ihre Siege erringen sie stattdessen mit vielen Attacken in kurzer Zeit, die zudem oft noch Schaden-über-Zeit-Effekte auf den Gegner legen. Der Dieb trägt wie alle Abenteurer-Klassen mittlere Rüstung und ist somit relativ gut geschützt.



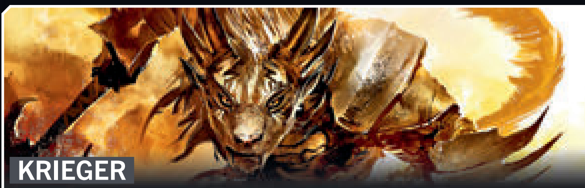
NEKROMANT

Wie es der Name dieser Klasse schon erahnen lässt, ist der Nekromant ein Meister der Todesmagie. Da er zu den Gelehrten-Klassen gehört, ist er mit seiner leichten Rüstung relativ schwach auf der Brust. Seinen Feinden setzt er mit beschworenen Untoten zu. Sollten seine Lebenspunkte einmal knapp werden, kann er einfach Lebensenergie von Gegnern aufsaugen. Außerdem erhält er für jeden gefallenen Feind in seiner Umgebung Lebenskraft. Wenn dieses Energie-Konto mit 30 % gefüllt ist, kann der Nekromant in den Todesschleier eintreten. Von dort aus attackiert er seine Feinde mit mächtigen Angriffen, die sich von seinen normalen Fähigkeiten unterscheiden.



WALDLÄUFER

Der Waldläufer ist eine typische Hybridklasse. Sie ist sowohl im Nahkampf als auch im Fernkampf effektiv. Allerdings haben wir bei unseren Streifzügen durch Tyria nicht einen Waldläufer im Nahkampf gesehen. Das hängt sicherlich damit zusammen, dass er in der Lage ist, Fernkampfwaffen mit einer hohen Reichweite zu nutzen, und der Nahkampf dadurch nur bedingt eine Option ist. Zudem kann er so seine Lebenspunkte besser schützen, da er nur mittlere Rüstung trägt. Die mächtigen Attacken des Waldläufers werden noch durch die seiner Tiergefährten ergänzt. Den ersten Begleiter erhält er gleich zu Beginn seiner Abenteuer. Weitere Tiere kann er direkt aus der reichen Fauna Tyrias zähmen.



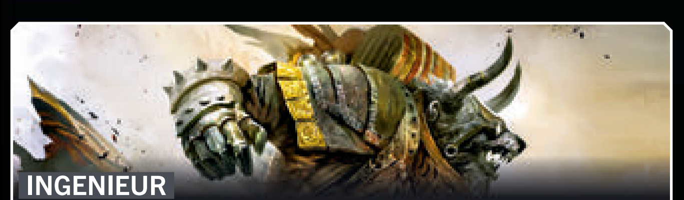
KRIEGER

Der Krieger ist neben dem Wächter die einzige Soldaten-Klasse. Daher steht ihm die stärkste Rüstung zur Verfügung. Dank ihr kann er an vorderster Front kämpfen und braucht die direkte Kollision mit Feinden nicht zu fürchten. Während des Kampfes sammelt der Krieger Adrenalin. Dieses kann er gegen mächtige Attacken, die sogenannten Salven, eintauschen. Mit diesen Angriffen zwingt er seine Gegner schnell in die Knie. Die Salven werden stärker, je mehr Adrenalin man gesammelt hat. Daher hat jede Attacke, die diese Ressource verbraucht, drei Stufen. Erstrebenswert ist natürlich immer die höchste Stufe. Das lässt sich allerdings im hektischen Kampfgetümmel nicht immer realisieren.



ELEMENTARMAGIER

Der wahre Herr der Elemente. Der Elementarmagier kann sich auf alle vier Elemente, also Feuer, Wasser, Luft und Erde, einstimmen. Dabei hat jedes einen besonderen Vorteil. Einen Konflikt mit vielen Gegnern kann man hervorragend mit Flächenattacken aus dem Arsenal der Feuer-Magie beenden. Allerdings kann der Magier einen solchen Konflikt auch mithilfe der Kontrollfähigkeiten aus der Wasser-Magie unbeschadet überstehen. Wenn einmal eine Situation besonders brenzlig wird, kann der Zauberer auch einfach auf das Element Erde zurückgreifen und somit seine schwache Rüstung stärken. Im Kampf gegen einzelne Gegner ist hingegen die Luft-Magie die erste Wahl.



INGENIEUR

Der Ingenieur gehört wie der Dieb und der Waldläufer zu den Abenteurer-Klassen. Er trägt folglich mittlere Rüstung. Seine Feinde attackiert er vor allem mit technischen Erfindungen. Dabei nutzt er hauptsächlich Technologien und Entwicklungen der Charr. Er stellt Geschütztürme auf, legt Minen oder wirft Bomben oder Granaten. Der Ingenieur ist auch ein Gewinn für die Gruppe, in der er mitspielt. Beispielsweise kann er Elixiere werfen, die Zustände von Mitspielern in positive Effekte verwandeln, oder er erschafft eine Zone, in der alle Verbündeten ihre Lebenspunkte regenerieren können. Der Ingenieur ist somit ein gern gesehener Gast in jeder Abenteurer-Gruppe.



WÄCHTER

Auch wenn in **Guild Wars 2** jede Klasse für ihren eigenen und bedingt für den Schutz der Gruppe sorgen kann, ist der Wächter prädestiniert dafür, seine Mitspieler zu schützen. Dafür stehen dem schwer gepanzerten Recken neben normalen Fähigkeiten auch die sogenannten Tugenden zur Verfügung. So lange sie passiv sind, zieht allein der Wächter seinen Vorteil aus ihnen. Sobald sie aber aktiviert werden, profitiert die gesamte Gruppe davon. Die normalen Fähigkeiten dienen neben dem Attackieren von Angreifern oft dazu, die Gruppe entweder zu stärken, negative Effekte mit Meditation in positive zu wandeln oder die Lebensenergie der Mitstreiter wieder aufzufüllen.



Der Wächter

Von: Benjamin Kegel

Reinigende Flammen, Schutzschilde, Stärkungszauber – der Wächter ist mehr als nur ein Heiler im Kettenhemd!

TYP-BERATUNG

Sie haben bereits in **Guild Wars 1** gerne die Rolle des Support-Spielers übernommen? Dann bietet Ihnen der Wächter mit Sicherheit eine Menge neuer Impulse! Auf den ersten Blick scheint der schwer gerüstete Soldat die meiste Ähnlichkeit mit einem Schutzgebete-Mönch zu haben, tatsächlich entspricht der Spielstil jedoch eher einem Ritualisten – insbesondere Kenner der **Guild Wars 1**-Attribute Zwiesprache und Wiederherstellungsmagie dürfte das Gameplay eines Wächters an die wohlüberlegte Platzierung Ihrer Ritualisten-Geister erinnern. Auch ehemalige Paragon-Spieler (vor allem mit den Attributen Motivation und Befehlsgewalt) finden mit dem Wächter eine perfekte neue Klasse.

Passionierte Support-Spieler kennen das übliche MMORPG-Gameplay eines Heilers: Zumeist veranstaltet man mit den Hitpoint-Balken seiner Verbündeten ein optisches wie technisches Tauziehen zwischen eigenem Heil-Output und feindlichem Schaden. Das soll nun nicht heißen, dass ein solch statistisch geprägter Spielstil keinen Spaß machen könnte – es geht aber auch anders!

1 WIE IST DAS SPIELGEFÜHL?

Defensiv. Ortsgebunden. Beständig. Sie sichern nicht einen Spieler, Sie sichern ein Zielgebiet! Sie müssen bei jedem Ihrer Schutzzauber, jedem Ihrer Regenerationssymbole, jedem Ihrer Zustandsneutralisierer das Schlachtfeld als wichtigste taktische Komponente in Ihre Handlungen mit einbeziehen. Ihre Aufgabe ist es, die momentane Umgebung Ihrer Gruppe korrekt zu interpretieren und zu Ihrem gemeinsamen Vorteil umzugestalten. Daher sind geschickte Positionierung wichtig, außerdem ein Gespür für das Gelände sowie für den zu erwartenden Verlauf des Gefechts, dazu Kreativität und schnelle Reaktionen.

2 BIN ICH UNVERWUNDBAR?

Mitnichten! Aus Balancegründen gehören Sie neben dem Elementarmagier und dem Dieb zu den Klassen mit der niedrigsten Maximal-Lebensenergie. Auf Stufe 80 verfügen Sie ohne Modifikationen nur über knapp 11.000 HP. Deswegen lohnt es sich, bei der Auswahl Ihrer Ausrüstung auf Vitalität und Heilkraft zu setzen.

3 SIND STÄBE SINNVOLL?

Absolut! Die Fernkampf-Fertigkeiten des Wächters vor allem mit dem Stab gehören zu den besten Instrumenten der Schlachtfeld-Manipulation im gesamten Spiel. Zudem freuen sich Mitglieder in der Artillerielinie über Ihre mit vielen Heileffekten verbundene Anwesenheit.

4 WIE IST MEINE OFFENSIVE?

Für Solisten eher schlecht, in der Gruppe können Sie jedoch wertvolle Angriffsunterstützung bieten: Sie stärken Ihre Verbündeten mit Macht, tauchen deren Waffen in verbrennendes Feuer oder reflektieren gegnerische Projektile und damit deren Schadenspotenzial.

DIE KLASSENMECHANIK DES WÄCHTERS: DIE DREI TUGENDEN

Die Klassenmechanik des Wächters definiert sich durch drei zusätzliche Fertigkeiten, Tugenden genannt: Gerechtigkeit, Entschlossenheit und Tapferkeit. Alle Tugenden können passiv oder aktiv genutzt werden. Passiv generieren Sie regelmäßig wertvolle Zusatzeffekte für Ihre Figur. Aktiv genutzt, teilen Sie diesen Bonus mit nahen Verbündeten, müssen danach aber Ihre Tugend wieder aufladen und währenddessen auf deren passive Wirkung verzichten.

Die Tugend der Gerechtigkeit
Passiv: Fügt Ihrem Gegner mit jedem fünften Treffer Brennen zu. Aktiv: Alle nahe Verbündeten fügen mit dem nächsten Treffer Brennen zu. Das möglichst häufige Aktivieren von Gerechtigkeit lohnt sich in praktisch jeder Gruppensituation: Greift Ihre Party mehrere schwächere Opponenten an, gehen sämtliche Ihrer Feinde regelmäßig in Flammen auf. Attackiert Ihr Team dagegen nur einen mächtigen Gegner, fügt jedes einzelne Ihrer Gruppenmitglieder diesem Brennen mit kumulativer Wirkdauer zu.

Die Tugend der Entschlossenheit
Passiv: Sie regenerieren konstant Lebensenergie. Aktiv: Sie heilen nahe Verbündete und entfernen Zustandsveränderungen. Entschlossenheit ist Ihre wichtigste passive Tugend, die konstante HP-Regeneration gleicht Ihre vergleichsweise niedrigen Maximallebenspunkte aus. Der durch das Aktivieren gewonnene, eher schwache sofortige Gruppenheilzauber ist den Verlust Ihrer Regenerationsfähigkeit kaum wert; interessanter ist die Tatsache, dass alle Verbündeten in Ihrer Nähe durch das Aktivieren von Entschlossenheit mindestens zwei Zustandsveränderungen verlieren.

Die Tugend der Tapferkeit
Passiv: Sie erhalten alle 40 Sekunden den Segen Aegis. Aktiv: Alle nahen Verbündeten erhalten den Segen Aegis. Idealerweise aktivieren Sie Tapferkeit möglichst direkt, nachdem Ihre passiv genutzte Tugend mittels Aegis bereits einen Schlag neutralisiert hat – so können Sie in schneller Folge zwei feindliche Angriffe blocken. Verschwenden Sie Tapferkeit nicht: Ein geschickter Wächter wartet mit der Aktivierung ab, bis der Gegner zu seinen gefährlichsten Manövern ansetzt.



Der Elementarmagier

Von: Renate Kienzle

Die Beherrschung der Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde macht den Elementarmagier extrem vielseitig.

TYP-BERATUNG

Der Elementarmagier passt zu jedem Spielertyp: Unterstützung, flächendeckender Schaden, Kontrolle und Nah- oder Fernkampf – diese Klasse hat alles zu bieten. Sie haben in **Guild Wars 1** gerne einen Elementarmagier gespielt? Dann hier die gute Nachricht: Sie können jetzt alle vier Elemente auf einmal spielen. Das macht die Klasse für Magier und für Kanalisierungsritualisten noch interessanter. Aber auch alle Fans von starken Unterstützungsklassen kommen auf ihre Kosten. Ehemalige Mönche, Paragone sowie auf Wiederherstellungsmagie und Zwiesprache spezialisierte Ritualisten sollten sich den Elementarmagier mal anschauen.

Ein Magier ist ein Fernkämpfer! Oder? Nein, es geht auch anders. In **Guild Wars 2** können Sie den Elementarmagier als Nahkampfzauberer spielen und Sie sind nicht auf den Schadensausteiler festgelegt. Ganz im Gegenteil – der Zauberkundige ist einer der stärksten Unterstützer. Natürlich können Sie sich auch auf die übliche Paradedisziplin, den flächendeckenden Schaden, spezialisieren.

1 WIE IST DAS SPIELGEFÜHL?

Überwältigend! Jede Waffe und Einstimmung auf ein Element erzeugt ein ganz eigenes Gefühl. Dabei bestimmt im Normalfall die Waffe, ob Sie direkt vor dem Gegner stehen oder ihn in der Ferne gerade noch erkennen können. Die Einstimmung spezialisiert im Regelfall die Ausrichtung des Spielstils. Ob Sie Ihren Gegnern ordentlich zusetzen, diese ständig aufhalten oder Ihre Verbündeten tatkräftig unterstützen, hängt in den meisten Fällen vom gewählten Element ab. Vielseitig, oft unkonventionell und nie langweilig beschreibt das Spielen mit dem Elementarmagier wohl treffend.

2 WIRKLICH DOLCHE?

Ja, Sie können sogar zwei tragen. Wenn Sie diese Waffen ausrüsten, sind Sie ein Nahkampfzauberer. Sie müssen zwar nicht komplett an den Gegner heran, aber fast. Diese Ausrichtung ist bestimmt unorthodox, aber für Spieler, die sich gerne im Getümmel bewegen und trotzdem eine magiebegabte Klasse spielen wollen, ist der Dolchmagier optimal.

3 ICH BIN UNTERSTÜTZER?

Definitiv! Und zwar in offensiver und defensiver Ausrichtung. Die Einstimmung auf Wasser garantiert Ihnen und der Gruppe eine ganze Reihe von heilenden Fertigkeiten. Zusätzlich verfügen alle Einstimmungen über eine Vielzahl stärkender Zauber und Fähigkeiten, die Gegner aufhalten.

4 WAS SIND KOMBOFELDER?

Damit sind Bereiche auf dem Boden gemeint, die bestimmten Aktionen, die dieses Feld durchqueren, zusätzliche, mächtige Effekte verleihen. Da Sie viele dieser Bereiche generieren, verstärken Sie sich und Verbündete ganz nebenbei.

DIE KLASSENMECHANIK DES ELEMENTARMAGIERS: DIE EINSTIMMUNGEN

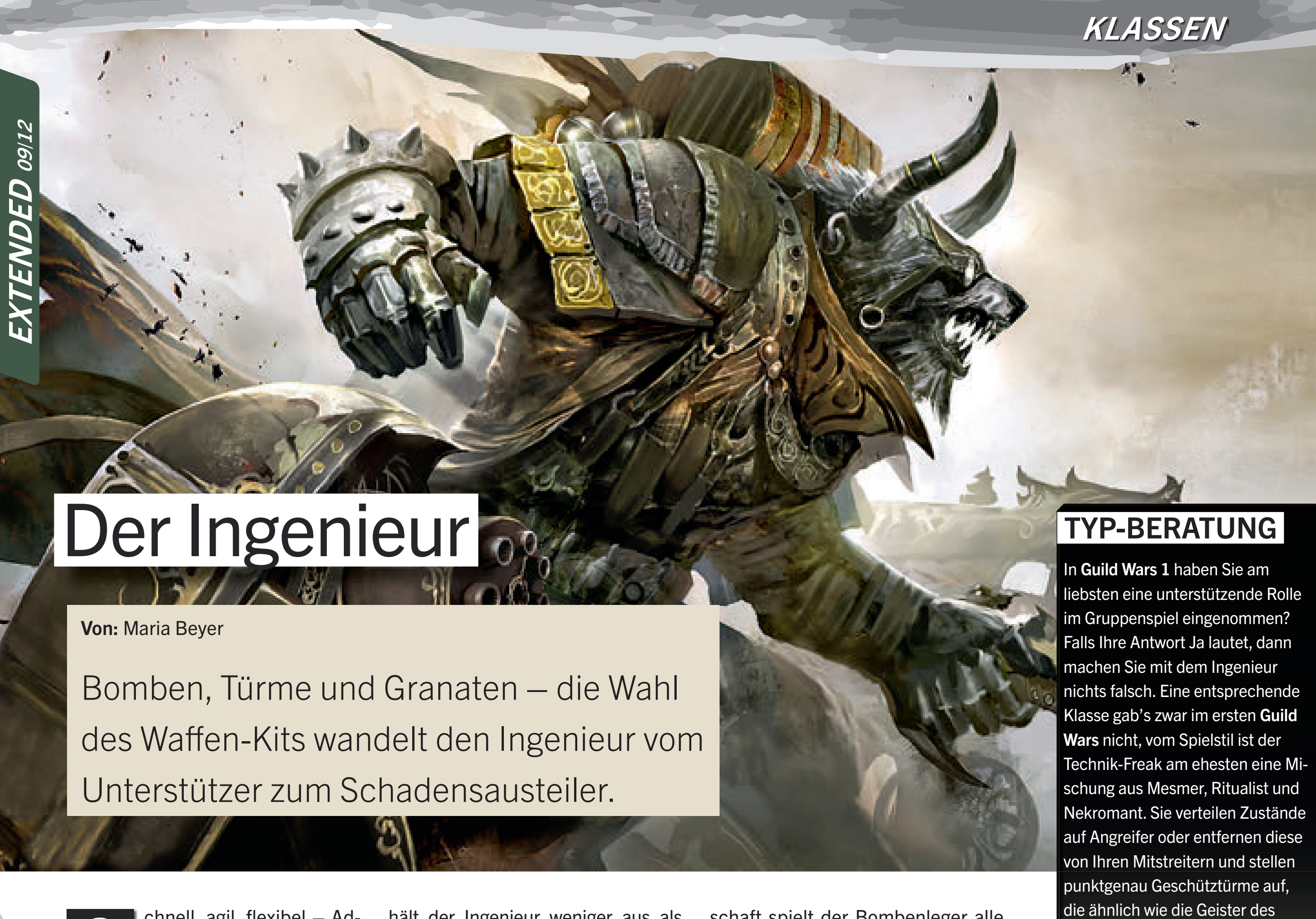
Der Elementarmagier hat die Elemente auf seiner Seite. Er kann aber immer nur eines davon benutzen. Durch die verschiedenen Elemente wird meist die Ausrichtung der Spielmechaniken betont. Über Ihrer normalen Leiste finden Sie eine weitere kleine Leiste mit vier verschiedenen Symbolen. Durch die Aktivierung eines der Icons ändern Sie Ihre Einstimmung und die Fertigkeiten wechseln auf die des gewählten Elements. Alle Einstimmungen sind dann kurzzeitig nicht verfügbar und haben eine sehr kurze Abklingzeit. Das Element, von dem gewechselt wurde, kann allerdings für längere Zeit nicht benutzt werden.

Feuer
Ein Feuermagier ist auf Schaden ausgerichtet. Er trifft mit vielen Angriffen mehrere Ziele gleichzeitig und hinterlässt oft den Zustand Brennen. Durch den hohen Schaden und die Streuung der Angriffe zieht er aber leicht die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich. Darum müssen Sie als Feuermagier immer Vorsicht walten lassen und gegebenenfalls auf eine defensivere Einstimmung wechseln.

Wasser
Wenn Sie Freude daran haben, Mitstreitern zu helfen, dann ist der Wassermagier die richtige Wahl. Sein Fokus liegt auf Heilung, Verlangsamung und das Entfernen von Zuständen: viele positive Fertigkeiten, die in einer Gruppe sehr willkommen sein werden, aber zulasten des Schadens gehen. Der Wassermagier ist ganz deutlich ein Unterstützer – und darum alleine nicht immer einfach zu spielen.

Luft
Die Einstimmung auf Luft bringt eine Kombination aus Einzelzielschaden und Kontrolle mit sich. Dadurch, dass Sie sich meist auf einen Gegner konzentrieren, sind Sie als Luftmagier nicht ganz so gefährdet wie der Feuermagier. So kommen Sie meist alleine ganz gut klar. Vorsicht! Mit einem Stab treffen Sie aber mehrere Gegner.

Erde
Der Erdmagier ist die defensivste Variante des Zauberers. Viele seiner Angriffe hinterlassen Blutungen und verlangsamen den Gegner. Außerdem verfügt er über eine ganze Reihe Fertigkeiten, die seine Verteidigung verstärken. Darum ist diese Einstimmung wohl mit am besten für das Solospiel geeignet.



Der Ingenieur

Von: Maria Beyer

Bomben, Türme und Granaten – die Wahl des Waffen-Kits wandelt den Ingenieur vom Unterstützer zum Schadensausteiler.

Schnell, agil, flexibel – Adjektive, die den Ingenieur gut beschreiben. In Windeseile wechselt der Tüftler die Ausrichtung seines Spielstils und verblüfft damit nicht nur Gruppenmitglieder, sondern vor allem in PvP-Kämpfen die feindlichen Angreifer. Eine Eier legende Wollmilchsau ist er trotzdem nicht.

1 WIE IST DAS SPIELGEFÜHL?

Als Ingenieur sind Sie immer in Bewegung. Gekonnt umtanzen Sie die Widersacher und belegen sie mit Zuständen, während aufgestellte Geschütztürme Schaden raushauen. Als Träger mittelschwerer Rüstung hält der Ingenieur weniger aus als beispielsweise ein Krieger. Deshalb lassen Sie die Feinde nie zu nah an sich herankommen und setzen taktisch klug Kontrollfähigkeiten ein. In brenzligen Situationen fordern Sie Unterstützung an und stellen bei allen Mitspielern im Umkreis Lebenspunkte wieder her. Sicher ist, spielen Sie einen Ingenieur, brauchen Sie einen guten Überblick über das Kampfgeschehen, um das Bestmögliche aus der Klasse herauszuholen.

2 GEMEINSAM SIND WIR STARK!

Der Ingenieur ist in der Gruppe am stärksten. Nur in einer Gemeinschaft spielt der Bombenleger alle Facetten des klassenspezifischen Gameplays aus. Ihre Überlebenschancen sind im Solospiel zwar nicht schlecht, aber mit einer großen Gegnergruppe sollten Sie sich besser nicht anlegen. Gehen Sie defensiv vor und nutzen Sie alle Fähigkeiten, die Ihnen eine erhöhte Bewegungsgeschwindigkeit spendieren und Feinde verlangsamen.

3 QUAL DER WAHL

Lediglich Pistolen, Gewehre oder ein Nebenhand-Schild darf der Ingenieur anlegen. Da fällt die Qual der Wahl, wie sie andere Klassen haben, weg, denken Sie? Mitnichten, denn vor allem durch die große Anzahl an Waffen- und Werkzeug-Kits wird Ihnen die Entscheidung, wie Sie in den Kampf ziehen wollen, nicht erleichtert. Letztendlich entscheiden Sie nach persönlicher Vorliebe, ob Sie Flächenschaden verursachen, Verbündete heilen oder Gegner kontrollieren möchten.

TYP-BERATUNG

In **Guild Wars 1** haben Sie am liebsten eine unterstützende Rolle im Gruppenspiel eingenommen? Falls Ihre Antwort Ja lautet, dann machen Sie mit dem Ingenieur nichts falsch. Eine entsprechende Klasse gab's zwar im ersten **Guild Wars** nicht, vom Spielstil ist der Technik-Freak am ehesten eine Mischung aus Mesmer, Ritualist und Nekromant. Sie verteilen Zustände auf Angreifer oder entfernen diese von Ihren Mitstreitern und stellen punktgenau Geschütztürme auf, die ähnlich wie die Geister des Ritualisten Feinde angreifen, verlangsamen oder Verbündete heilen. Der Ingenieur ist sehr flexibel und deshalb die perfekte Klasse, wenn Sie sich nicht auf eine starre Rolle festlegen möchten.

DIE KLASSENMECHANIK DES DES INGENIEURS: WERKZEUGE UND TÜRME

Im Gegensatz zu seinen Kollegen trägt der Technik-Freak nur Pistolen und Gewehre, erweitert sein Arsenal an Waffen-Fähigkeiten aber durch den Einsatz verschiedener Werkzeug-Kits, die mit unterschiedlichen Schwerpunkten glänzen. Darunter Waffen-Werkzeuge, Rucksack-Werkzeuge und der Werkzeuggürtel. Eine weitere besondere Kategorie sind die Geschütztürme, die sich aber im Gegensatz zu den Werkzeugen unabhängig voneinander in Ihr Fähigkeiten-Build einbauen lassen.

Waffen-Werkzeuge

In diese Kategorie gehören der Flammenwerfer und die Elixierkanone. Beide Werkzeuge geben Ihrer Spielweise eine völlig unterschiedliche Ausrichtung. Der Flammenwerfer spendiert Ihnen zahlreiche Flächenschadenfähigkeiten, während die Elixierkanone aus Ihnen einen Zustandsverteiler mit Heil-Skill macht.

Rucksack-Werkzeuge

Rucksack-Werkzeuge sind das Lieblingsspielzeug für geneigte Sprengmeister. Zur Auswahl stehen das Bomben- und Granaten-Kit sowie Mine werfen. Entscheiden Sie sich für das Granaten-Werkzeug, legen Sie den Fokus auf das Verteilen von Zuständen auf Ihre Widersacher. Fällt die Wahl auf das Bomben-Kit, erhalten Sie eine Vielzahl infernalischer Flächenschadens-Skills.

Werkzeug-Kit

Auch dieses kleine Helferlein gewährt Ihrem Ingenieur neue Waffen-Skills, bei denen das Hauptaugenmerk auf Schaden-über-Zeit-Fähigkeiten und der Bewegungskontrolle liegt. Durch eine defensive Fähigkeit blocken Sie zusätzlich Angriffe.

Türme

Die Geschütztürme des Ingenieurs sind immer stationär und ballern weiter, während Sie die Gegner hinter sich herziehen. Bei Kampfende sammeln Sie Ihre Türmchen wieder ein oder sprengen sie. Das ist allerdings nur zu empfehlen, wenn Sie mit der Explosion Feinde in den Tod reißen wollen, da Sie sonst eine lange Abklingzeit in Kauf nehmen müssen. Den Elite-Turm Mörser dürfen auch Ihre Gruppenmitglieder benutzen, was für die Teamorientiertheit des Ingenieurs spricht.



Der Nekromant

Von: Manuel Schulz

Sie möchten einen mächtigen Magier spielen, der in den dunklen Künsten bewandert ist? Dann wählen Sie den Nekromanten!

TYP-BERATUNG

Nekromanten des ersten **Guild Wars** werden prinzipiell auch im zweiten Teil glücklich. Viele Fertigkeiten und vor allem die Möglichkeit, untote Diener zu beschwören, wurden kaum angetastet. Für deren Herbeirufung sind Sie nun allerdings nicht mehr auf die Körper besiegter Feinde angewiesen, sondern Sie erschaffen Ihre Pets direkt. Das Besiegen Ihrer Feinde dient nunmehr nur noch dem Auffüllen Ihres Lebensenergie-Balkens, um die Klassenmechanik nutzen zu können. Die Rolle des Nekromanten aus **Guild Wars 1** bleibt aber ansonsten weitgehend erhalten: Schaden austeilen und die Gegner mit mächtigen Flüchen beziehungsweise Zuständen außer Gefecht zu setzen.

Auch wenn **Guild Wars** vieles anders macht als andere Online-Rollenspiele, bleibt ein eherner Grundsatz erhalten: Magier (beziehungsweise Gelehrte) kippen aufgrund ihrer dünnen Stoffrüstung schneller aus den Latschen als die meisten anderen Klassen. Zurückhalten sollten Sie sich im Kampf trotzdem nicht, da Sie auf die Sammlung von Lebensenergie angewiesen sind, und die gibt es leider nur von besiegten Feinden.

1 WIE IST DAS SPIELGEFÜHL?

Wenn Sie alleine unterwegs sind, konzentrieren Sie sich in erster Linie darauf, Gegner möglichst schnell zu besiegen, indem Sie viel Schaden in kürzester Zeit verursachen. Zusammen mit anderen haben Sie hingegen die Wahl, ob Sie sich direkt ins Kampfgetümmel stürzen und feindliche Trupps mit Zuständen eindecken oder ob Sie lieber eine etwas passivere Position einnehmen und die Spieler in Ihrer Umgebung heilen und unterstützen. Ihre besten Verteidigungsmöglichkeiten sind dabei die vielfältigen Optionen, Furcht zu verbreiten.

2 BRAUCHE ICH BEGLEITER?

Klar, Sie können den Nekromanten auch komplett ohne Unterstützung durch beschworene Helfer ins Feld schicken. Aber welcher Nekromant verzichtet schon gerne auf seine äußerst nützlichen untoten Diener? Die vielen verschiedenen Pets greifen Ihnen auf diverse Arten unter die Arme, beispielsweise indem sie nach Vampirart Feinden das Leben aussaugen und ihrem Herrn hinzufügen.

3 WELCHE WAFFE SOLL ICH WÄHLEN?

Das kommt ganz darauf an, welche Spielweise Sie bevorzugen beziehungsweise ob Sie allein oder mit anderen unterwegs sind. Für PvP, Instanzgänge oder das Questen zusammen mit Freunden ist der Zweihandstab mit seinen mächtigen Gebietszaubern beispielsweise eine gute Wahl. Solo-Nekromanten können hingegen mit zwei Dolchen oder einer Kombination aus Zepter und Kriegshorn glücklich werden.

DIE KLASSENMECHANIK DES NEKROMANTEN: DER TODESSCHLEIER

Um den Todesschleier zu aktivieren, berauben Sie Gegner zunächst ihrer Lebensenergie, um die entsprechende Anzeige zu füllen. Ist diese bei 30 Prozent angelangt, erhalten Sie bei Aktivierung Zugriff zu diesen Skills:

Lebensexplosion
Dieser direkte Angriffszauber verursacht umso mehr Schaden, je weiter Ihr Balken mit Lebensenergie gefüllt ist. Sofort nach Eintritt in den Todesschleier nutzen!

Dunkler Pfad
Dieser Teleportationszauber bringt Sie direkt zu Ihrem anvisierten Ziel und belegt dabei sämtliche Feinde im Umfeld mit dem Zustand *Kühle*.

Verderben
Mit diesem Furchtzauber schlagen Sie kurzfristig ein einzelnes Ziel in die Flucht. Die kurze Dauer von einer Sekunde lässt sich über die Eigenschaftslinien steigern.

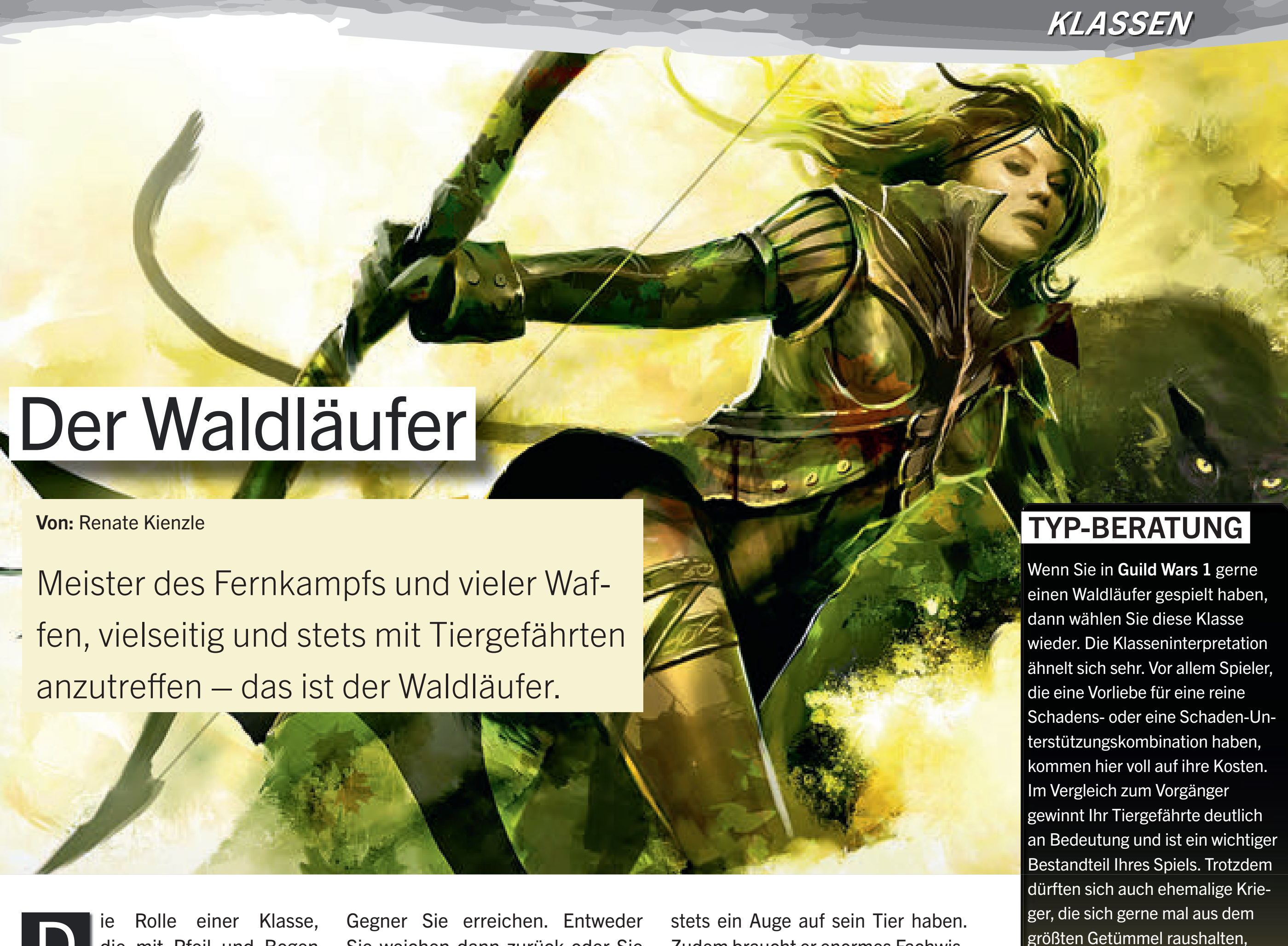
Lebensübertragung
Mit der Lebensübertragung zapfen Sie die Lebensenergie der Feinde in Ihrer Nähe ab und füllen damit Ihren Balken wieder auf. Dadurch können Sie die Zeit, bis Sie den Todesschleier automatisch wieder verlassen, etwas hinauszögern.

Oben genannte Fähigkeiten dürfen Sie nutzen, wenn Sie den Schleier an Land aktivieren. Unter Wasser erhalten Sie abgesehen von Lebensexplosion andere Zusatzskills:

Dunkles Wasser
Ihr Ziel und alle Gegner in dessen direktem Umfeld werden mit Blindheit und Gift belegt.

Welle der Furcht
Wenn Sie diese Welle beschwören, werden alle Feinde vor Ihnen von Furcht erfasst und suchen sofort das Weite.

Dräuende Seuche
Hiermit sorgen Sie für das Überleben Ihrer Verbündeten, indem Sie deren Zustände auf sich selbst ziehen. Dadurch haben Sie zwar selbst ein Handicap, aber Ihre Freunde können dafür die Feinde besiegen und Sie anschließend retten.



Der Waldläufer

Von: Renate Kienzle

Meister des Fernkampfs und vieler Waffen, vielseitig und stets mit Tiergefährten anzutreffen – das ist der Waldläufer.

TYP-BERATUNG

Wenn Sie in **Guild Wars 1** gerne einen Waldläufer gespielt haben, dann wählen Sie diese Klasse wieder. Die Klasseninterpretation ähnelt sich sehr. Vor allem Spieler, die eine Vorliebe für eine reine Schadens- oder eine Schaden-Unterstützungskombination haben, kommen hier voll auf ihre Kosten. Im Vergleich zum Vorgänger gewinnt Ihr Tiergefährte deutlich an Bedeutung und ist ein wichtiger Bestandteil Ihres Spiels. Trotzdem dürften sich auch ehemalige Krieger, die sich gerne mal aus dem größten Getümmel raushalten, Interesse am Waldläufer haben. Durch die Beherrschung vieler Waffenarten ist diese Klasse auch ein flinker Nahkämpfer, der eher ausweicht als blockt.

Die Rolle einer Klasse, die mit Pfeil und Bogen bewaffnet ist, ist meist festgelegt. Normalerweise sind Sie physische Schadensausteiler und auch nur das. Viele, die den Waldläufer wählen, wollen genau das und sind bei dieser Klasse genau richtig. Aber der Waldläufer in **Guild Wars 2** lässt sich nicht festlegen. Er kann alles und er kann alles gut!

1 WIE IST DAS SPIELGEFÜHL?

Das hängt ganz von der Waffe ab, die Sie wählen. Wenn Sie eine Fernkampfwaffe tragen, ist Ihr Spiel, solange die Distanz gewahrt bleibt, eher stationär. Trotzdem werden Gegner Sie erreichen. Entweder Sie weichen dann zurück oder Sie wechseln auf eine Nahkampfwaffe und das Spielgefühl ändert sich komplett. Denn jetzt sind Sie ein vollwertiger Nahkämpfer und mittendrin im Geschehen. Abwechslungsreich, flink und spannend sind die Eigenschaften, die das Spielgefühl wohl am besten beschreiben.

2 IST DER GEFÄHRTE WICHTIG?

Ja! Im Gegensatz zu **Guild Wars 1** ist Ihr Begleiter ein wichtiger Bestandteil der Klassenmechanik und darin verbirgt sich eine der großen Herausforderungen an den Waldläufer. Er muss immer für zwei denken und stets ein Auge auf sein Tier haben. Zudem braucht er enormes Fachwissen, um Gefährten und deren Fertigkeiten optimal einzusetzen.

3 FERN- ODER NAHKAMPF?

Beides! Sie sind in der Lage, zwei Waffensets auszurüsten. Nutzen Sie die Chance und tragen Sie stets auch Nahkampfwaffen mit sich. Natürlich können Sie sich auf die eine oder andere Disziplin spezialisieren, aber so sind Sie für alle Eventualitäten gewappnet.

4 WAS KANN ICH NOCH?

Sie verfügen über zwei weitere Fähigkeiten, mit denen Sie Gegner ärgern und Verbündete stärken: Fallen und Geister. Erstere platzieren Sie auf dem Boden und wenn ein Feind in die Falle läuft, erlebt er eine böse Überraschung. Zudem können Sie Naturgeister zu Hilfe rufen. Die Wesen verstärken Ihre Verbündeten und können im Notfall fiese Angriffe starten.

DIE KLASSENMECHANIK DES WALDLÄUFERS: DIE TIERGEFÄHRTEN

Jedem Waldläufer steht eine große Auswahl an Begleitern zur Seite. Während der Charaktererstellung wählen Sie Ihren ersten Gefährten aus. Welche Tiere Ihnen angeboten werden, hängt von Ihrem Volk ab. Im Verlauf des Spiels treffen Sie auf weitere Tiere, die Sie zähmen können.

Kategorien und Einsatz
Die Tiergefährten werden in drei verschiedene Kategorien eingeteilt: Land, Wasser und Amphibisch. Landtiere können nur auf dem Land und Wassertiere nur im Wasser eingesetzt werden. Begleiter der Kategorie Amphibisch fühlen sich in beiden Elementen heimisch. Jeder Waldläufer kann insgesamt vier Tiere gleichzeitig ausgerüstet haben. Dabei stehen ihm aktiv zwei Plätze für Landtiere und zwei Plätze für Wassertiere zur Verfügung. Alle Gefährten können jederzeit außerhalb des Kampfes ausgetauscht werden. Die zwei aktiven Gefährten dürfen auch während des Kampfes gewechselt werden, selbst wenn das entsprechende Tier besiegt wurde. Der Vorgang ist mit einer Abklingzeit verbunden. Wurde der ausgetauschte Begleiter im Vorfeld besiegt, verlängert sich die Abklingzeit. Wenn Sie dieses Tier wieder herbeirufen, besitzt es wieder die vollen Lebenspunkte.

Eigenschaften
Lebenspunkte, Rüstung und Schaden des Begleiters basieren auf der Stufe des Waldläufers. Die Basis-Attribute passen also zur Stufe des Herrchens. Die Gefährten entwickeln sich nicht während des Stufenanstiegs, sondern besitzen von Anfang an feste Fähigkeiten. Neben der Einteilung in Kategorien gehören alle Gefährten noch einer Tierfamilie an. Diese bestimmt die Fertigkeiten der Tiere und deren Werte. Jede Familie verfügt über drei Basisfähigkeiten, die vom Begleiter automatisch eingesetzt werden. Zudem besitzt jede Unterart innerhalb einer Familie eine Spezialfähigkeit, die vom Waldläufer aktiviert werden kann.

Steuerung
Über der Leiste mit den Angriffen des Waldläufers befindet sich eine kleine Zusatzleiste, mit deren Hilfe Sie Ihren Gefährten steuern. Damit befehlen Sie Ihrem Tier den Angriff, setzen seine Spezialfertigkeit ein, ändern dessen Grundhaltung und tauschen es aus.



Der Mesmer

Von: Manuel Schulz

Trugbilder, Illusionen, Klone: Als Mesmer sind Sie Meister darin, Ihre Feinde durch Verzerrung der Realität zu verwirren.

TYP-BERATUNG

Wenn Sie schon in **Guild Wars 1** von den vielen Vorteilen des Mesmers überzeugt waren, werden Sie diese Klasse in **Guild Wars 2** lieben. Die vielfältigen Möglichkeiten zur Erzeugung von Pets sind neben dem Mesmer auch vom Ritualisten des Vorgängers inspiriert und bedeuten noch mehr Spaß und Spieltiefe. Hinzu kommt, dass Sie nun nicht mehr darauf angewiesen sind, ständig neue Builds auszuprobieren. Die bisherigen Möglichkeiten des Mesmers, seine Feinde direkt beim Zaubern und Kämpfen zu unterbrechen, sind allerdings leider nicht mehr gegeben. Doch keine Sorge, durch die Belegung Ihrer Widersacher mit Zuständen erzielen Sie oft denselben Effekt.

Ebenso wie Nekromant und Elementarmagier gehören Sie als Mesmer zur Gruppe der Gelehrten. Das bedeutet, dass Sie zwar über machtvolle Zauber verfügen, aber leider auch nur eine dünne Stoffrüstung tragen dürfen, die Ihr Lebenspunktekonto nur unzureichend schützt. Dafür haben Sie stets bis zu drei Abbilder Ihrer selbst an der Hand, die Ihnen im Kampf unter die Arme greifen.

1 WOFÜR ILLUSIONEN?

Abgesehen von der Klassenmechanik greifen die Helfer aktiv in den Kampf ein. Sie nehmen einen Gegner ins Visier, beschwören mittels der entsprechenden Fertigkeit eines von unzähligen verschiedenen Abbildern und fortan darf sich Ihr Widersacher mit diesem abplagen, während Sie munter für Nachschub an Illusionen sorgen. Leider verfügen diese nur über wenig Lebenspunkte und Schadenswiderstand, sodass sie oft schon nach zwei bis drei Schlägen das Zeitliche segnen. Ständiges Nachbeschwören ist als Pflicht!

2 WIE IST DAS SPIELGEFÜHL?

Sie sind immer in Bewegung, egal ob Sie allein oder mit anderen zusammen Ihre Abenteuer erleben. Gar nicht erst getroffen zu werden ist schließlich der beste Schutz, den Sie als Mesmer haben können. Welche Wirkung Ihre Angriffe haben, ist in erster Linie von der Wahl Ihrer Waffe abhängig. Als Flächenschaden-Mesmer greifen Sie bevorzugt zum zweihändig geführten Stab, der Ihnen starke Gebietszauber bietet. Solo empfiehlt sich hingegen der Kampf mit dem Schwert in der Haupthand, um in kurzer Zeit viel Schaden an einzelnen Gegnern zu verursachen.

3 KANN ICH NOCH MEHR?

Klar! Als Mesmer haben Sie noch viele weitere Fertigkeiten, mit denen Sie sowohl Ihre Feinde schädigen als auch Ihre Verbündeten unterstützen können. Beispielsweise verfügen Sie über Glamour-Fertigkeiten, mit denen Sie Ihren Mitspielern in einem bestimmten Bereich Kampfvorteile verschaffen und Ihre Widersacher durch Zustände und reflektierende Effekte zur Weißglut treiben. Die Nutzung der Illusionen bleibt aber die wichtigste Basisfähigkeit dieser Klasse.

DIE KLASSENMECHANIK DES MESMERS: ZERSCHMETTERN

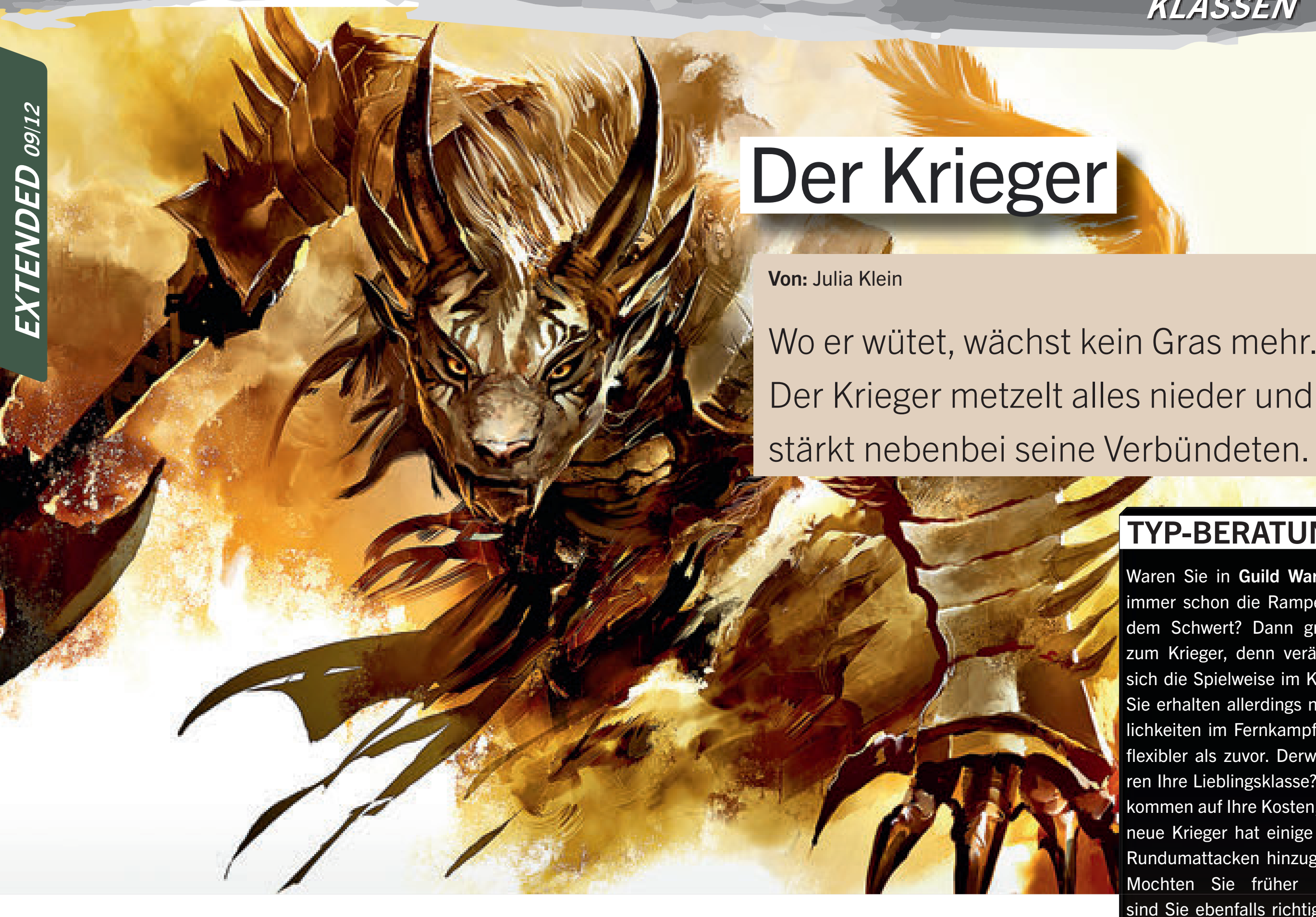
Voraussetzung für die Nutzung der Klassenmechanik des Mesmers ist das ständige Vorhandensein von Klonen und Trugbildern. Durch die Nutzung der unten beschriebenen Fertigkeiten werden Ihre Helfer zerstört und Sie stehen kurzfristig schutzlos da. Achten Sie also darauf, stets genügend Illusionen nachzuproduzieren, und behalten Sie bei der Nutzung der Klassenmechanik das richtige Timing im Auge. Gegen einzelne Feinde sollten Sie eher auf die Kampfunterstützung Ihrer Illusionen setzen und diese nicht ständig mit den Fertigkeiten der Klassenmechanik in die Luft jagen. Der Einsatz dieser starken Skills empfiehlt sich nämlich vor allem im Kampf gegen mehrere Gegner, da Sie alle Feinde im Umfeld Ihres Ziels in Mitleidenschaft ziehen. Vor allem im Kampf gegen andere Spieler und in Instanzen sind diese Fertigkeiten enorm hilfreich. Sie schädigen Ihre Widersacher dann mit den folgenden Effekten:

Geistiges Wrack
Diese Fertigkeit sorgt dafür, dass Feinde durch explodierende Klone und Trugbilder Schaden erleiden. Wie hoch dieser ausfällt, ist von der Anzahl der Klone und Trugbilder abhängig, die zum Zeitpunkt der Zündung aktiv sind.

Schrei der Frustration
Wenn Sie Ihre herbeigerufenen Untergebenen mit diesem Zauber opfern, werden Feinde in der Nähe Ihres anvisierten Widersachers von Verwirrung geplagt. Vier Sekunden lang fügen sich die Betroffenen selbst Schaden zu, wenn sie ihre Fertigkeiten nutzen.

Ablenkung
Wenn Sie Ihre beschworenen Klone und Trugbilder mit diesem Zauberspruch zerschmettern, lösen Sie für kurze Zeit bei sämtlichen Feinden, die sich rund um den im Fadenkreuz befindlichen Gegner aufhalten, Benommenheit aus.

Verzerrung
Diese Fertigkeit sollten Sie nutzen, wenn Sie sich in einer ausweglosen Situation befinden, sich also beispielsweise einer Übermacht von Feinden gegenübersehen. Für jeden aktiven Klon erhalten Sie eine Sekunde lang Verzerrung und können hierdurch unter Umständen noch erfolgreich die Flucht ergreifen.



Der Krieger

Von: Julia Klein

Wo er wütet, wächst kein Gras mehr. Der Krieger metzelt alles nieder und stärkt nebenbei seine Verbündeten.

TYP-BERATUNG

Waren Sie in **Guild Wars 1** auch immer schon die Rampensau mit dem Schwert? Dann greifen Sie zum Krieger, denn verändert hat sich die Spielweise im Kern nicht. Sie erhalten allerdings neue Möglichkeiten im Fernkampf und sind flexibler als zuvor. Derwische waren Ihre Lieblingsklasse? Auch Sie kommen auf Ihre Kosten, denn der neue Krieger hat einige mächtige Rundumattacken hinzugewonnen. Mochten Sie früher Paragone, sind Sie ebenfalls richtig beraten: Durch Rufe und Banner dürfen Sie als Taktiker die Gruppe stärken. Die neuen Möglichkeiten machen Sie zum schlagkräftigen Allrounder und verhindern, dass der Krieger zum stupiden Draufklopper degeneriert.

Für höhere Gerechtigkeit! Ihr Ruf ertönt über das Schlachtfeld und ein Beben geht durch den Boden. Der Krieger stürmt los und fällt mit seinem Großschwert die gesamte Gegnergruppe innerhalb von Sekunden.

1 DER HAUT JA NUR DRAUF

Lange standen Krieger-Spieler unter dem Verdacht, nicht nur langweilig, sondern auch irgendwie zu doof zu sein, eine andere Klasse zu spielen. Als Krieger stehen Sie nun mal meistens in der ersten Reihe und hauen zu. Und noch mal. So lange, bis der Gegner umfällt. Doch in **Guild Wars 2** hat der Krieger nicht nur mehr taktische Tiefe erhalten, sondern spielt sich auch abwechslungsreicher. Durch den häufigen Waffenwechsel wird's Ihnen nie langweilig, und es gehört einiges Geschick dazu, die richtigen Waffen, Fertigkeiten und Eigenschaften für den effektivsten Spielfluss zu kombinieren. Zusätzlich dazu müssen Sie nun immer in Bewegung bleiben und ausweichen.

2 ICH KANN DAS ALLEIN

Auf den ersten Blick wirkt der Krieger wie der ultimative Solo-Künstler. Stimmt auch, als hammerschwingender Rambo kämpfen Sie sich auch alleine sehr erfolgreich durch Events und Bosse. Doch die eigentliche Stärke des Kriegers liegt in einer soliden Taktik. Dazu gehören nicht nur Banner und Rufe: Nutzen Sie mit Sprüngen und Wirbelattacken die Kombofelder Ihrer Mitstreiter!

3 WAS HALTE ICH AUS?

Es gibt zwar keine direkte Tank-Mechanik im Spiel, aber Sie können sich trotzdem dementsprechend ausrüsten: Haltungen, die Schaden verhindern, einen Schild, die richtigen Schutz-Rufe. Überleben Sie als Einziger den Kampf fernab des nächsten Wegpunktes, sind Ihnen alle fürs Wiederbeleben dankbar!

4 ICH SEH' NIX!

Anders als in **Guild Wars 1** läuft Ihr Nahkämpfer nicht mehr automatisch zum Feind, bevor er zuschlägt. Im Effektgewitter eines Kampfes ist es deshalb schwer zu sehen, ob Sie richtig stehen und den Gegner treffen. Zu Beginn frustrierend, doch Sie gewöhnen sich schnell daran!

DIE KLASSENMECHANIK DES KRIEGERS: IM ADRENALINRAUSCH

Der Krieger ist die ultimative Kampfmaschine. Er trägt eine schwere Rüstung und besitzt die meisten Lebenspunkte im Spiel, wodurch er in der ersten Reihe allen Schlägen standhält. Dem Krieger steht außerdem das größte Arsenal an Waffen zur Verfügung: Neben Schwertern und Äxten auch ein Langbogen und ein Gewehr! Mit massiven Schadenswerten zwingt er jede noch so mächtige Gegnergruppe in die Knie.

Mächtige Adrenalin-Attacken

Die Spezialressource des Kriegers ist das Adrenalin, das sich in drei Stufen aufbaut. Für jede Attacke erhalten Sie einen Punkt dazu, ab zehn können Sie es bereits für Ihre Spezialangriffe einsetzen. Je höher Ihr Adrenalinspiegel, desto heftiger fällt der Effekt Ihrer Spezialangriffe aus. Viele Unterstützungsfertigkeiten fördern den Adrenalingewinn zusätzlich. Doch Ihre Rage hält nicht unbegrenzt: Sobald Sie sich nicht mehr im Kampf befinden, baut sich das Adrenalin langsam wieder ab.

Es hagelt Hiebe

Die Spezialangriffe, auch Salven-Fertigkeiten (engl: Bursts) genannt, unterscheiden sich je nach der Waffe, die der Krieger in der Haupthand führt. Mit einem Langbogen zum Beispiel setzen Sie die Feinde und umstehende Ziele in Brand. Wenn Sie einen Zweihandhammer führen, springen Sie mit einer niederschmetternden Attacke auf die Gegner zu. Während die noch verdattert und betäubt in der Gegend stehen, holen Sie zum nächsten Schlag aus. Die Waffe in der Begleithand hat keine Auswirkung auf die Salve.

Taktik ist top: Haltungen und Banner

Zusätzlich zu den Salven verfügt der Krieger als einzige Klasse über Haltungen und Banner. Erstere verleihen ihm vorübergehende Kampfboni wie *Stabilität* oder *Schadensaufhebung*. Banner setzt der Krieger, um seine umstehenden Verbündeten zu stärken, ihre Heilung zu verbessern oder sogar um alle auf einmal wiederzubeleben. Die Banner können Sie außerdem mitnehmen, wenn Ihre Gruppe weiterzieht. Während Sie die Fahne schleppen, funktioniert Sie wie eine Umgebungswaffe, mit der Sie Gegner vermöbeln und Verbündete beschleunigen können.



Der Dieb

Von: Katharina Trautvetter

Der Tod kommt plötzlich. Sowohl für den Dieb als auch für seine Angreifer.

TYP-BERATUNG

Sie müssen kein Verbrecher sein, um Gefallen an dieser Klasse zu finden. Sie sollten aber eine gewisse Fingerfertigkeit mitbringen, da der Dieb zu den etwas anspruchsvolleren Klassen zählt. So ein Lederoutfit ist zwar sexy, großen Schutz bietet es aber nicht. Sie sollten also darauf gefasst sein, dass sich Ihre Lebensanzeige öfter mal im Rhythmus Ihres Herzschlags bewegen wird. Sie besitzen nämlich auch weniger Lebenspunkte als andere Klassen. So wenig ein Dieb einstecken kann, so viel kann er dafür austeilen. Ehemalige Schurken und Assassinen anderer MMOGs dürften mit dieser Gleichung bereits vertraut sein. Für Taktiker mit gutem Reaktionsvermögen ist der Dieb genau die richtige Wahl.

Sie schwächen Ihre Feinde mit Giften und Blutungen, während Sie selbst darauf bedacht sein müssen, keinen Treffer zu kassieren. Im Kampf ums Überleben bedienen Sie sich allerlei Tricks und Täuschungsmanövern oder locken Ihre Gegner in verhängnisvolle Fallen. Flink wie ein Wiesel weichen Sie allen Angriffen aus und verschwinden in brenzligen Situationen hinter einer Wand aus Rauch und Nebel.

1 IST STEHLEN SINNVOLL?

Stehlen hat verglichen mit den Mechaniken anderer Klassen auf den ersten Blick mehr etwas von einem Fun-Skill. Irgendwie muss der Dieb ja zu seinem Namen kommen. Zwar sind die gestohlenen Fertigkeiten zufällig und tatsächlich nicht immer in jeder Situation brauchbar, aber sie generell als nutzlos zu bezeichnen, wäre übertrieben. Außerdem können Sie *Stehlen* einsetzen, um (kurzzeitig) in den Nahkampf zu wechseln oder gar um einen Feind zu verfolgen, was selbst für Fernkämpfer hilfreich sein kann.

2 IST DER DIEB ZU SCHWACH?

Jein. Sie sind als Dieb vergleichsweise tatsächlich leichte Beute, da Sie wenige Lebenspunkte haben und nur mittlere Rüstung tragen. Wenn Sie wissen, was Sie tun, vermiesen Sie Ihren Feinden aber auch schnell mal den Tag, da Sie auch ordentlich austeilen können.

3 EIN DIEB IM FERNKAMPF?

Oh, ja! **Guild Wars 2** bricht mit vielen bekannten MMOG-Mustern und dazu gehört auch die strikte Trennung von spezifischen Nah- und Fernkampfklassen. Jeder kann prinzipiell alles. Wenn Sie Ihren Dieb lieber als Nahkämpfer spielen, tun Sie das. Aber auch der Kurzbogen oder eine Waffenkombination aus zwei Pistolen fühlt sich genauso „diebisch" an wie der Kampf mit Schwerter und Dolch. Sie können außerdem wie jede andere Klasse wählen, ob Sie Ihre Skillung auf reinen Schaden, Unterstützung von Verbündeten oder Kontrolle der Gegner auslegen wollen. Außerdem Sie sind nicht mehr von den Launen irgendwelcher Heilcharaktere abhängig. Heilen können Sie sich nämlich selbst!

DIE KLASSENMECHANIK DES DIEBS: TARNEN, TÄUSCHEN UND STEHLEN

Der Dieb besitzt eine Reihe von speziellen Fertigkeiten und Fertigkeitstypen, die ihn deutlich von anderen Klassen abheben.

Initiative

Während die Fertigkeiten anderer Klassen eine Abklingzeit haben, ist das Waffen-Fertigkeitensystem des Diebs auf der Ressource *Initiative* aufgebaut. Bis auf die Fertigkeit im ersten Slot kosten alle Initiativpunkte. Um sie effektiv einzusetzen, müssen Sie überlegt vorgehen, da Sie zu Kampfbeginn nur über zehn Initiativpunkte verfügen. Jede Sekunde wird ein Initiativpunkt generiert. Sie können aber die maximale Initiativpunkteanzahl sowie die Regeneration durch bestimmte Eigenschaften erhöhen.

Zwei-Waffen-Kampf

Der Dieb ist in der Lage, zwei Waffen gleichzeitig zu führen. Dadurch erhält er Zugriff auf spezielle Zwei-Waffen-Fertigkeiten. Während die ersten beiden Waffenfertigkeiten durch Ihre Haupthand und die beiden hinteren (Stelle 4 und 5) durch Ihre Nebenhand bestimmt werden, ist der dritte Platz für die Kombinationsangriffe aus Haupt- und Nebenhand reserviert. Der Dieb kann grundsätzlich Schwerter (Haupthand), Dolche, Pistolen und Kurzbögen (Zweihänder) tragen.

Stehlen

Die spezielle Klassenmechanik des Diebs: Auf Knopfdruck „stehlen" Sie Ihrem Feind eine von bis zu zwei typisierten Waffenfertigkeiten, die Sie nach Belieben einsetzen können. Gleichzeitig werden Sie zum Feind teleportiert. Bestimmte Eigenschaften verbessern Ihre Diebeskunst.

Tricks, Gifte und Täuschungen

Fallen und Siegel verwenden auch andere Klassen. Tricks, Gifte und Täuschungen sind ein spezieller Unterstützungsfertigkeitstyp des Diebes. Gifte haben verschiedene Wirkungen, wie Immobilisieren oder Schwäche. Trickfertigkeiten verschaffen dem Dieb einen Vorteil. *Beschleunigen* beispielsweise gewährt dem Dieb *Schnelligkeit*. Mit verschiedenen Täuschungsmanövern *blendet* der Dieb seine Feinde, kann sich und seine Verbündeten *tarnen* oder mit einem *Schattenschritt* blitzschnell seinen Standort wechseln.


Die Handwerksstationen in **Guild Wars 2** sind alle mit leicht zu erkennenden Schildern markiert.

Ranken-Look bei den Sylvari: Die Webstühle, Ambosse und Kochtöpfe im Hain werden von Pflanzen getragen!

Handwerksberufe

Von: Julia Klein

Ärmel hochgekrempelt und die Spitzhacke ausgepackt: Das Handwerk in **Guild Wars 2** bringt Ihnen schicke Items und Erfahrung obendrauf.

Helden in **Guild Wars 2** lernen neben ihrer Weltretter-Tätigkeit auch noch ein Handwerk. Zur Auswahl stehen acht Berufe: Rüstungsschmied, Lederer und Schneider kümmern sich um schwere, mittlere und leichte Rüstungen, Waffenschmied, Waidmann und Konstrukteur stellen Waffen her, der Juwelier bastelt Schmuck und der Koch rührt stärkende Mahlzeiten zusammen. Sie können zwei dieser Berufe gleichzeitig aktiv ausführen. Ein Wechsel ist jederzeit möglich. Dabei verlieren Sie Ihren Fortschritt in den einzelnen Tätigkeiten nicht. Das heißt, Sie können theoretisch alle Berufe auf die Maximalstufe bringen (siehe Kasten).

SCHNITZELJAGD

Um Gegenstände herzustellen, benötigen Sie Material. Dieses ernten Sie an Ressourcen-Punkten in der Spielwelt, etwa an Kupferadern, Bäumen und Kartoffelfeldern – kein Sammelberuf-Lernen notwendig! Zum Abbauen und Ernten brauchen Sie lediglich das richtige Werkzeug: Eine Axt, eine Spitzhacke und eine Erntesichel, die Sie entweder von Gegnern erbeuten oder bei NPC-Händlern kaufen können, landen stapelweise an drei speziellen Ausrüstungs-Plätzen, sodass Sie nie extra die Waffe wechseln müssen, wenn Sie ein paar Zwiebeln finden. Leider nutzt sich das Werkzeug mit jedem Ernten ab und muss dauernd ersetzt werden. Die Qualität der Ressourcen steigt mit dem Level der Zonen. In den Startgebieten bauen Sie Kupfer ab, im nächsten Gebiet schon Eisen, später Platin usw. Für diese besseren Materialien benötigen Sie auch feineres Werkzeug. Zu Beginn reicht noch eine schäbige Eisenhacke, spätestens wenn Sie Mithril abbauen wollen, ist Aufrüsten angesagt. Viele Materialien erbeuten Sie im Kampf oder erstehen sie im Handelsposten. Mit einem Wiederverwertungs-Kit lässt sich sogar Verwertbares aus Ihrem gesammelten Ramsch gewinnen. Aus einer alten Räubertunika wird so nützliche Jute und aus einem verrosteten Schwert ein brauchbarer Haufen Kupfer. Klicken Sie also nicht bei jedem Händler-Besuch automatisch auf „Schrott verkaufen“! Es gibt daneben auch Handwerksmaterialien, die Sie ausschließlich bei NPC-Händlern finden, zum Beispiel Zutaten des Kochs wie Milch oder Mehl.

AN DIE WERKBANK

Haben Sie genug gesammelt, geht's ab zu einer der Handwerksstationen, die praktischerweise mit bunten Icons auf der Minimap markiert sind. Zum Basteln und Kochen wird kein zusätzliches Werkzeug benötigt. Sie stellen sich einfach neben die Stationen und kombinieren im Handwerks-Interface die Zutaten. Bevor Sie wild herumprobieren, ein Tipp: Sie müssen Grundmaterialien wie Holz und Metalle zunächst ver-

BASTELN FÜR PAZIFISTEN

Während der Beta-Wochenenden wurde bekannt, dass es in **Guild Wars 2** möglich sein wird, allein durch das Erlernen aller Berufe auf die Maximalstufe zu gelangen. Während des Bastelns und Kochens erhalten Sie nämlich normale Erfahrungspunkte - wie beim Kämpfen. Pro Beruf auf Maximalstufe können Sie 10 Levels gutmachen. „Sie holen sich alle Materialien von einem anderen Charakter und leveln Ihren Handwerker auf Stufe 80 ohne jemals etwas töten zu müssen. Wir als Hardcore-Handwerker finden das ziemlich cool“, erklärte Lindsey Murdock von ArenaNet. Tipp: Wenn Sie den Beruf wechseln, zahlen Sie 10 Kupfer pro Stufe, die Sie im Zielberuf bereits erlangt haben. Als Neuling dürfen Sie also umsonst wechseln, doch auf der Maximalstufe 400 blechen Sie immerhin 40 Silber.

In Rata Sum, der Hauptstadt der Asura, sehen die Handwerksstationen schon wesentlich eckiger aus. Hier schweben einige Gewehre des Waidmanns.

Ein Pistolengriff, ein Bronzelauf, eine magische Inschrift: Fertig ist der Ballermann. Sobald Sie ein Rezept durch Ausprobieren entdeckt haben, weist Sie das Spiel darauf hin.

Beim Entdecken gibt's zusätzliche Erfahrungspunkte und das Rezept wird fürs nächste Mal gespeichert.

feinern – aus Holz werden Planken, aus Metallen die entsprechenden Barren. Rezepte für die Berufe kaufen Sie von NPCs oder Sie entdecken sie durch freies Zusammenstellen. Die meisten Rezepte folgen den immer gleichen logischen Mustern. Ein Kurzbogen besteht zum Beispiel aus einem Kurzbogenstab, einer ledernen Bogensehne und einer Phiole mit schwachem Blut. Diese magischen Extra-Zutaten verarbeiten Sie zu Inschriften, die sich in alle Waffen einbauen lassen. Auf einer höheren Stufe bleiben die Rezepte dieselben – Sie benutzen lediglich besseres Holz, stärkeres Leder und eine Phiole mit besserem Blut. Der Handwerks-Vorgang kann übrigens nie schiefgehen, sodass keine Ressourcen verschwendet werden.

DIE QUAL DER WAHL

Ein Vorteil des Handwerks-Systems: Die meisten Materialien finden in mehreren Berufen Verwendung. Für zwei davon müssen Sie sich trotzdem zu Beginn erst einmal entscheiden. Am einfachsten gehen Sie nach Ihrer gewählten Klasse. Schneidern Sie sich als Mesmer Ihre eigenen Kleider und schnitzen Sie als Konstrukteur die passenden Stäbe dazu. Sie spielen Ihren Magier lieber mit Breitschwert? Dann steht einer Karriere als Waffenschmied nichts im Wege. Ungünstig wären nur zwei Berufe, die sich gegenseitig die Materialien wegnehmen. Ein Waidmann, der nebenbei Konstrukteur ist, wird oft unter Ressourcen-Knappheit leiden, da beide Berufe in erster Linie Holz und Metalle verarbeiten. Ähnlich steht es mit zwei Rüstungsmachern, die Jute und Leder benötigen. Sie haben eigentlich gar kein Interesse am Handwerken? Dann investieren Sie dennoch in Sammlerwerkzeuge und verscherbeln Sie Ihre Fundstücke im Handelsposten – damit lässt sich in kurzer Zeit ein kleines Vermögen verdienen. ❑

KOCHKURS FÜR FORTGESCHRITTENE

Entweder haben die Entwickler kurzfristig Jamie Oliver engagiert oder sie haben einen ehrgeizigen Hobby-Koch im Team. Die Rezepte des Kochs sind gelinde gesagt anspruchsvoll, Freunde der feinen Cuisine sollten voll auf ihre Kosten kommen. Wie wäre es mit salbeigefülltem Geflügel mit frittierten Süßkartoffeln an Erdbeer-Apfelkompott? Ist Ihnen das zu kompliziert, gibt es auch noch Burger, Pommes und Käsepizza. Und keine Angst vor den Kalorien – alle Nahrungsmittel bringen Ihrem Charakter lediglich nützliche Boni, zum Beispiel dieser Kräftige Fleischeintopf:



Spieler-gegen-Spieler-Gefechte (PvP)

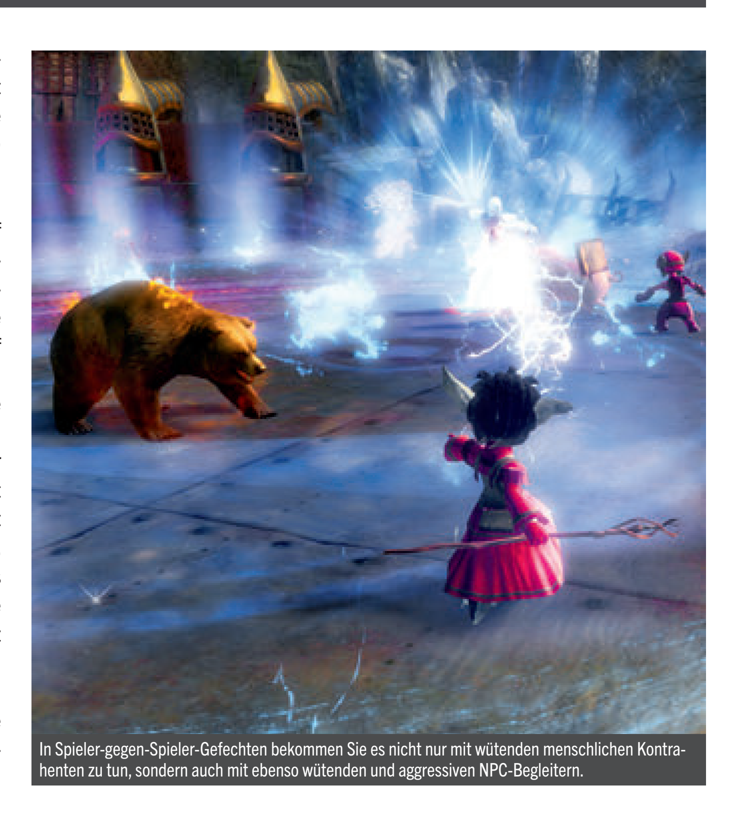
Von: Maria Beyer

So funktionieren die PvP-Schlachten in NCsofts Online-Rollenspiel.

DIE PVP-SPIELMODI

In **Guild Wars 2** stürzen Sie sich auf zwei verschiedene Arten in die Schlacht gegen andere Spieler. Entweder in der strukturierten Variante, also in Arenen und Turnieren, oder Sie wählen die unorganisierte Art, das Welten-PvP. Je nach gewähltem Spielmodus laufen die Kämpfe mal mehr, mal weniger fair ab. Um die Fähigkeiten Ihres Helden kennenzulernen, spielen Sie zu Beginn am besten die drei verschiedenen Arenen, in denen Sie vorübergehend auf Stufe 80 befördert werden und Ihnen alle Fähigkeiten Ihrer Klasse offenstehen.

Zur PvP-Lobby „Die Nebel" gelangen Sie mittels einfacher Klicks auf das entsprechende Symbol im Menü. Im PvP-Gebiet angekommen, haben Sie die Wahl, den Schlachtzugsbrowser zu nutzen, der ähnlich wie in Multiplayer-Shootern Spiele auflistet, denen Sie dann bequem beitreten. Oder Sie wählen den Turniermodus. Der Unterschied beider Varianten ist, dass Sie bei Spielen mit dem Schlachtzugsbrowser in eine zusammengewürfelte (Random) Truppe aus zehn (acht in der letzten Beta) Spielern geraten, während im Turniermodus nur fünf gegen fünf Spieler antreten, die allesamt vorher festgelegt werden. Eine Besonderheit im organisierten PvP ist die Hochstufung Ihres Charakters auf Stufe 80, was bedeutet, dass Ihnen beim Eintritt in die PvP-Lobby „Die Nebel" sofort alle Fähigkeiten und Waffen-Sets für Ihren Recken zur Verfügung stehen. Der Vorteil liegt klar auf der Hand. Es entscheidet nicht, wer die beste Ausrüstung, die meiste Spielzeit oder das längste Schwert hat, sondern die Taktik und der geschickte Einsatz von Fähigkeiten jedes einzelnen Mitspielers sind ausschlaggebend für Sieg oder Niederlage, denn alle Spieler haben die gleichen Voraussetzungen.



In Spieler-gegen-Spieler-Gefechten bekommen Sie es nicht nur mit wütenden menschlichen Kontrahenten zu tun, sondern auch mit ebenso wütenden und aggressiven NPC-Begleitern.

DIE ARENEN: VERMÄCHTNIS DES FEINDFEUERS, SCHLACHT UM KYHLO, WALD VON NIFLHEL

Bei allen drei instanzierten Schlachtfeldern in **Guild Wars 2** handelt es sich um sogenannte Domination-Karten. Das bedeutet, Ihr Team kämpft um bestimmte Stellungen auf der Karte, die für eine erfolgreiche Eroberung und das anschließende Halten Punkte auf ein Konto wandern lassen. Zusätzlich gibt's für jeden erledigten Gegenspieler fünf Zähler. Hat eines der beiden Teams die Punktevorgabe von 500 erreicht, ist das Spiel gewonnen und die Schlacht vorbei.



Beeilen Sie sich mit Ihrem Team zu den Champions zu kommen, um schnellstmöglich einen Punktevorsprung zu erlangen.

DER WALD VON NIFLHEL

Auf dieser Karte nehmen Sie drei Stellungen ein und verteidigen sie gegen feindliche Angriffe. Der Waldkampfplatz hat aber wie alle Karten eine Besonderheit zu bieten. In unterschiedlichen Ecken erscheinen die zwei Bosse Svanir und Utahein im Rhythmus von zwei Minuten. Pro Kill erhält das Team, das den letzten Schlag platziert, 50 Punkte. Das Stehlen eines Kills ist also möglich und bietet ein taktisches Mittel im Kampf gegen das gegnerische Team.

DIE SCHLACHT VON KYHLO

Auch bei der Schlacht von Kyhlo, die sich in engen verwinkelten Gassen eines kleinen Dörfchens abspielt, dreht sich alles um das Einnehmen von Stellungen. Zusätzlich gibt es zwei Trébuchets für jedes Team, mit denen es möglich ist, nahezu jeden Punkt auf der Karte zu bombardieren und so Wände und Decken zum Einsturz zu bringen. Das gegnerische Team kann Ihr Katapult auch zerstören, was aber kein dauerhaftes Problem ist,


Der Uhrturm in der Mitte der Karte ist stark umkämpft. Sie können feindliche Spieler erledigen, indem Sie mit dem Katapult aus sicherer Entfernung durch das Dach schießen.


Vermächtnis des Feindfeuers: Abseits der Jagd auf den Gildenlord spielt sich auf dieser Map alles in der Mitte der Karte ab, was oft zu einem starken Effektgewitter führt.

denn durch die Benutzung eines Zahnrad-Symbols reparieren Sie dieses einfach wieder. Das Trébuchet auszuschalten bringt Ihrem Team 15 Punkte. Da es aber lange dauert, bis es kaputtgeht, sollten Sie es nur zerstören, wenn es vom feindlichen Team auch eingesetzt wird, sonst verschwenden Sie Zeit und Energie.

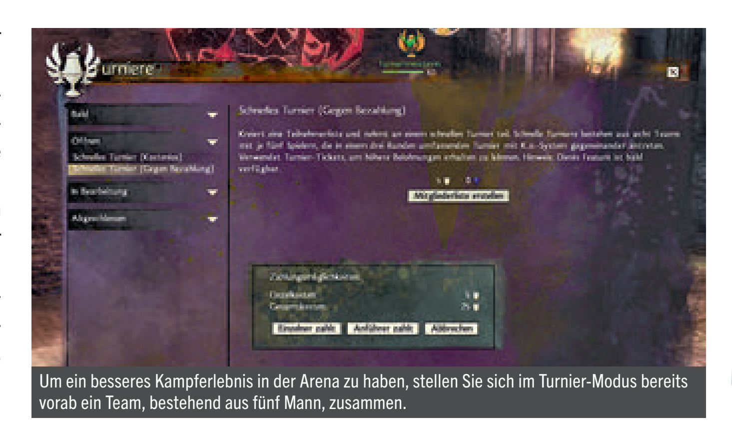
VERMÄCHTNIS DES FEINDFEUERS

In dieser Arena gilt es, den feindlichen Gildenherren auszuschalten, der zudem von vier mächtigen NPC-Wachen beschützt wird. Der Weg dahin ist durch Tore versperrt, die zuerst eingerissen werden müssen. Gelingt es Ihnen, den Gildenherren zu erledigen, erhält Ihr Team 200 Punkte. Das Ableben einer NPC-Wache bringt hingegen nur fünf Punkte. Attackiert das feindliche Team Ihren Gildenherren, wird dies per Nachricht auf dem Bildschirm angezeigt. Um den Gegnern nicht unnötig Punkte zu schenken, müssen Sie mit Ihrem Team alles daransetzen, den Gildenherren zu verteidigen.

Die genannten Kampfschauplätze stehen Ihnen per Schlachtzugsbrowser oder direkt per Turnier zur Verfügung. In der Beta von **Guild Wars 2** war ein viertes Schlachtfeld noch nicht verfügbar, ein Trailer kurz vor dem Release des Spiels zeigte jedoch eine Karte, die sich rund um ein Piratenschiff inklusive Kanonen dreht.

PVP-TURNIERE

Um ein Turnier zu bestreiten, brauchen Sie vier Mitspieler. Beim Turnier-NPC in der PvP-Lobby legen Sie alle Mitglieder Ihres Teams fest und schon geht es los. Grundsätzlich gibt es zwei verschiedene Turnierarten: kostenlose Turniere und solche, die spezielle Tickets erfordern. Beide Turnierarten werden immer unter acht Mannschaften ausgetragen. Sobald alle erforderlichen Teams angemeldet sind, geht's los. Der Wettbewerb läuft nach dem K.o.-Prinzip über drei Runden ab. Belohnungen gibt's nur für die ersten vier Plätze in Form von Ruhm, der den PvP-Rang steigert, und einer Kiste, in der besondere Waffen, Ausrüstung und die speziellen Turnier-Tickets enthalten sein können. Diese Tickets setzen Sie ein, um ein bezahltes Turnier zu starten. Die speziellen bezahlten Turniere, die Sie für 25 Tickets erstellen, ermöglichen die Qualifikation zu den monatlichen Turnieren, bei denen noch mehr Ruhm und tolle Belohnungen winken.



Um ein besseres Kampferlebnis in der Arena zu haben, stellen Sie sich im Turnier-Modus bereits vorab ein Team, bestehend aus fünf Mann, zusammen.

DER RUHMHÄNDLER UND DER KLEIDERSCHRANK



Ausrüstungsgegenstände aller Art, die Sie im Rahmen von Spieler-gegen-Spieler-Gefechten erbeutet haben, dürfen Sie in Ihrem PvP-Schrank aufbewahren.

Für jedes bestrittene PvP-Match erhalten Sie Ruhm. Auf einer lila Erfahrungspunkteleiste sehen Sie am unteren Bildschirmrand Ihren Fortschritt. Wenn die Leiste gefüllt ist, steigen Sie eine Rangstufe auf, schalten somit weitere Gegenstände bei den Ruhmhändlern frei und erhalten eine Belohnungstruhe, die Waffen, Ausrüstung und lustige Emotes enthalten kann. In der PvP-Lobby gibt's elf Ruhmhändler, die je nach Rangstufe andere Waren feilbieten. Als besondere Belohnung schalten Sie alle zehn Ränge einen neuen Titel für die aktuelle Ruhmstufe frei, den Sie mit stolzgeschwellter Brust zur Schau tragen. Bei den Ruhmhändlern können Sie aber nicht gezielt das gewünschte Equip kaufen, sondern müssen sich auf Ihr Glück verlassen. Die PvP-Händler haben drei verschiedene Truhen im Angebot, die Sie mit verdientem Ruhm erstehen und in denen zufällige Gegenstände enthalten sind. Die so erhaltene Ausrüstung legen Sie entweder in dem persönlichen PvP-Kleiderschrank ab, um die Sammlung zu vervollständigen. Oder Sie zerlegen das Item, um mit der mystischen Schmiede und verschiedenen Handwerkszutaten mit Glück den gewünschten Gegenstand herzustellen.

WELTEN-PVP: WENN SERVER SICH GEGENSEITIG BEKRIEGEN

Wie im Online-Rollenspielklassiker **Dark Age of Camelot** stehen sich auch in **Guild Wars 2** drei Fraktionen auf dem Ewigen Schlachtfeld gegenüber. Jedoch sind dies hier nicht verschiedene Völker, sondern einzelne Spielserver. Im Vergleich zum organisierten PvP in den Arenen geht es im Welten-PvP weit weniger fair zu. Bis zu 300 Mitspieler sind in jedem Areal der vier zusammenhängenden Zonen unterwegs – bis zu 1.200 angriffslustige Helden tummeln sich also insgesamt im Welten-PvP. Da kann es schon mal passieren, dass Sie völlig alleine auf eine Horde Gegenspieler treffen. Was die mit Ihnen machen, können Sie sich ausmalen. Sie werden zwar ähnlich wie im strukturierten und wettbewerbsorientierten PvP hochgestuft, was die Lebenspunkte, Angriffskraft und Verteidigung anbelangt, sodass Sie über Werte verfügen, die ein Level-80-Charakter besitzt, müssen aber nach wie vor mit Ihrer aktuellen Ausrüstung und den bisher freigeschalteten Fähigkeiten vorliebnehmen. So dürfen Sie zwar bereits ab Stufe 1 im Gerangel um die Server-Krone antreten, haben im direkten Vergleich zu einem hochstufigen Spieler aber nur geringe Überlebenschancen.



Farblich sortiert, sehen Sie auf der Übersichtskarte, welche Stellungen von den drei Servern gehalten werden.

SO FUNKTIONIERT'S

Das Gebiet besteht aus drei Heimatgebieten, jeweils eins für jeden teilnehmenden Server, und einem großen Gebiet in der Kartenmitte. Auf diesen vier Arealen gibt es über 60 einnehmbare Stellungen. Darunter sind einige große Festungen, aber auch kleinere Bollwerke, Türme, Minen und Nachschublager. Jeder Spieler verfügt über eine farbliche Kennzeichnung passend zum Server in Rot, Grün oder Blau. Die Namen Ihrer Gegenspieler werden Ihnen übrigens nicht angezeigt. Lediglich das Gildenkürzel sorgt für Wiedererkennungswert. Alle Stellungen auf der Karte lassen sich ausgehend vom eigenen Heimatgebiet erobern und bescheren den Mitspielern (und zwar allen, auch jenen, die nicht im PvP aktiv sind) auf dem eigenen Server ordentliche Boni, unter anderem auf Attribute wie erhöhte Lebenspunkte, eine gesteigerte Chance auf kritische Verbesserungen beim Handwerk, mehr Erfahrungspunkte und ein Plus auf die erhaltene Heilung.

DURCHDACHTE ROTATION

Die Boni gibt's in unterschiedlich starken Varianten, abhängig von der erspielten Punktzahl im Welten-PvP. Die Zähler werden den Servern alle fünf Minuten gutgeschrieben und richten sich nach den eingenommenen Punkten auf der Karte. Für eine zentrale Festung hagelt es entsprechend mehr Punkte als für einen kleinen Turm. Die Punkte, die so angesammelt werden, schalten nach und nach weitere Boni frei, die in der zweiwöchigen Server-Rotation auch nicht mehr verloren gehen. Das bedeutet: Wenn Ihr Server bereits in den ersten Tagen nach dem Start der neuen Welten-PvP-Phase alle Boni erspielt hat, profitieren alle Mitstreiter bis zum Ende der Rotation davon. Nach zwei Wochen werden dann die Kontrahenten für die nächste Welten-PvP-Phase ausgewählt. Dies geschieht nicht nach dem Zufallsprinzip, sondern beruht auf der Stärke, also der gesammelten Punktzahl, des jeweiligen Servers. So kristallisieren sich mit der Zeit die stärksten PvP-Shards heraus und Sie werden immer auf herausfordernde Gegner treffen.

MÄCHTIGE BONI

Ein weiteres wichtiges Spielziel im Welten-PvP sind die Altäre der Kraft, die in jedem Heimatgebiet vier Mal vorhanden sind. Im nördlichsten Altar befindet sich zudem die Wiege der Kraft, eine magische Kugel. Diese beschert allen Spielern des Servers, der im Besitz des nördlichsten Schreins sowie der Kugel ist, einen Lebenspunkte-Bonus von fünf Prozent im Welten-PvP. Da liegt es auf der Hand, dass Sie alles daransetzen, ins feindliche Gebiet einzudringen, um ebendiese Altäre und die feindliche Wiege der Kraft unter Ihre Kontrolle zu bringen, weil erhöhte Lebenspunkte im Server-Krieg einen großen Vorteil bringen. Dieses Unterfangen ist natürlich nicht so einfach, wie es klingt. Die

In der Statistik-Übersicht sehen Sie auf einen Blick, welche Boni Ihr Server bereits erspielt hat und wie viele Punkte bereits gesammelt wurden.

KOORDINATION IM WELTEN-PVP

Sie fragen sich, wie man die Spielermeute auf so einer riesigen Karte wie dem Ewigen Schlachtfeld erfolgreich koordiniert? Sie treten nicht automatisch einer Gruppe bei, sobald Sie in den Server-Kampf starten, bekommen aber alle Verbündeten auf der Karte als grünen Punkt angezeigt. Mehr Teamwork verspricht die Beförderung zum Kommandeur für einen kleinen Ingame-Obolus. Als Kommandeur haben Sie die Möglichkeit, eine eigene Armada an Spielern zusammenzustellen und diese via Chatbefehlen im eigenen Kanal und Markierungen auf der Karte gezielt einzusetzen. So funktioniert die Absprache auch im größten Kampfgetümmel problemlos.



An solchen Vorratslagern sammeln Sie dringend benötigten Nachschub, um Stellungen zu verstärken und Belagerungswaffen zu errichten.

feindliche Wiege der Kraft wird von einem besonders starken Champion-Monster bewacht, das Sie zuerst erledigen müssen, um an die magisch aufgeladene Kugel zu gelangen. Natürlich werden Ihre Gegenspieler nicht tatenlos zusehen und Däumchen drehen, sondern alles unternehmen, um Sie an diesem Vorhaben zu hindern. Haben Sie das Ungetüm bezwungen, während Sie gleichzeitig feindliche Angreifer niederringen, nimmt ein Spieler die Wiege der Kraft auf und bringt Sie unter dem Schutz der Mitspieler zu einem Altar der Kraft, der sich im Besitz des eigenen Servers befindet. Allerdings ist die Zeit knapp bemessen. Lediglich 15 Minuten haben Sie, um die Kugel in sichere Gefilde zu befördern. Erst wenn dies geschafft ist, bekommen Sie fünf Prozent mehr Lebenspunkte gutgeschrieben. Insgesamt verdienen Sie sich eine um bis zu 15 Prozent gesteigerte Lebenskraft, wohingegen die Server, die die Wiege der Kraft verlieren, fortan auf den Bonus verzichten müssen.

DIE KARAWANE ZIEHT WEITER

Nachschub für die Front in der Schlacht um Ruhm und Serverehre bringen die Dolyak-Karawanen, die die einzelnen Stellungen mit Vorräten versorgen. Die Vorräte werden selbstständig in von Ihrer Partei kontrollierten Minen produziert und von dort automatisch zu eigenen, nahen Befestigungen transportiert. Es liegt an Ihnen und Ihren Mitspielern, diese Karawanen zu beschützen und sicherzustellen, dass der dringend benötigte Nachschub auch am Ziel ankommt. Das ist wichtig, denn mit gelieferten Vorräten bauen Sie die eroberten Stellungen aus und machen sie sicherer gegen feindliche Attacken. Mauern und Tore werden verstärkt und Abwehranlagen installiert. Das kann beispielsweise eine Apparatur sein, die Angreifern eine heiße Ladung Teer über die Rübe schüttet. Zusätzlich zu den Rohstoffen kostet jeder Ausbau einer Stellung einen bestimmten Betrag an Ingame-Währung, den Sie aus eigener Tasche berappen.

TEAMWORK IST TRUMPF!

Ist Ihnen das noch nicht sicher genug, schalten Sie in einer Stellung den Belagerungsmeister frei, der Ihnen die Möglichkeit bietet, sechs verschiedene Belagerungswaffen herzustellen – genügend virtuelle Währung vorausgesetzt. Als Belagerungswaffen stehen unter anderem Katapulte und Rammböcke, die Sie einsetzen, um den Feind zurückzudrängen oder um eine feindliche Stellung zu beschießen, zur Auswahl. Allerdings sollten Sie sich den Einsatzort gut überlegen, denn sind die Meinungsverstärker erst mal platziert, lassen sie sich nicht wieder umsetzen. Haben Sie den Bauplatz mittels Plan bestimmt, brauchen Sie zum Errichten der Waffe jedoch die Hilfe von anderen Spielern. Denn um beispielsweise ein Katapult zu bauen, sind Vorratslieferungen nötig, die Sie nicht alleine beschaffen können. ❑

PUNKTEVERGABE IM WELTEN-PVP

1. Minen: 5 Punkte
2. Türme: 10 Punkte
3. Stellungen: 25 Punkte
4. Festung in der Kartenmitte: 50 Punkte



Ziehen Sie im Welten-PvP niemals alleine durch die Gegend. Nur im Team schaffen Sie es, Tore einzureißen und Festungen zu erobern.

VERGLEICH: PVP IM VORGÄNGER UND IN GUILD WARS 2

	GUILD WARS	GUILD WARS 2
Arenen	Ja, für vier und acht Spieler	Ja, für fünf und zehn Spieler
Spielmodi	Team-und Zufallsarena (Deathmatch), Heldenkampf (Deathmatch, Aufstieg der Helden), Gildenkämpfe, Bündniskämpfe, Kodexarena, Turniere	Welten-PvP mit drei Fraktionen, drei Arenakarten mit Domination-Modus, Turniere
Belohnung	Balthasar-Punkte für Fähigkeiten, Titel, Gegenstände	Rangaufstiege, Items, serverweite Boni durch Welten-PvP

Im Vergleich zum Vorgänger wirkt das PvP-Angebot in **Guild Wars 2** auf den ersten Blick noch recht mager. Veteranen werden vor allem die taktisch höchst anspruchsvollen Gildenkämpfe und den Aufstieg der Helden vermissen, in denen Teams aus acht Spielern um den Sieg in der Halle der Helden kämpften. Der Sieger in besagter Halle wurde weltweit im Chat verkündet und erlangte so kurzzeitige Berühmtheit. Die monatlichen Gildenkampf-Turniere wird es auch in **Guild Wars 2** geben, obwohl darüber aktuell noch nicht allzu viel bekannt ist. Ob **Guild Wars 2** genauso anspruchsvoll und taktisch gespielt werden wird wie sein Vorgänger, steht noch in den Sternen. Denn auch wenn Teil 2 durch die flexiblen Klassen viel Dynamik und Vielfalt bietet, an die Komplexität der Spielweise mit 1.500 Fähigkeiten, auf die im ersten **Guild Wars** jeder Spieler Zugriff hatte, kommt der Nachfolger in seiner derzeitigen Fassung noch nicht ran. Für genügend Motivation durch Gilden-Rivalität wird das Welten-PvP sorgen, das durch die Serverrangliste Spannung pur verspricht.

Der Item-Shop

Von: Maria Beyer

Was erwartet Sie im virtuellen Laden von Guild Wars 2: Unfaire „Pay to Win"-Items oder rein optionale Gimmicks für Fans?

Wie schon der Vorgänger kommt auch **Guild Wars 2** ohne monatliche Gebühren aus. Der Titel soll sich nur durch den Verkauf des Hauptspiels, kostenpflichtige Erweiterungen und einen Item-Shop, der virtuelle Güter gegen echtes Geld anbietet, finanzieren. Viele Spieler sehen generell einen Item-Shop als typisches Element asiatischer Free-2Play-Titel an, bei denen es oft Gegenstände gibt, die nach dem Motto „Pay to Win" die Spielbalance aushebeln. Die Ausgaben für solche Items erreichen schnell mehr als das Doppelte einer normalen Abo-Gebühr. Die ablehnende Haltung europäischer Spieler ist auch beim Item-Shop in **Guild Wars 2** zu spüren, wenn man sich einschlägige Fan-Foren durchliest. Einen virtuellen Laden mit Angeboten für echtes Geld gab es übrigens auch schon beim Vorgänger – spielentscheidende Gegenstände wurden nicht angeboten. Zum Repertoire gehörten schicke Kostüme, Missions- und Fertigkeiten-Pakete oder zusätzliche Charakterslots. Auch in **Guild Wars 2** soll es laut Entwickler Arenanet keine spielentscheidenden Items im Shop geben. Bislang gibt es sechs Kategorien, in denen mal mehr, mal weniger nützliche Sachen zu finden sind.

WAS GIBT'S ALLES?

Neben den obligatorischen Kostümen, die Ihren Charakter verschönern, bietet Arenanet auch niedliche kleine Begleittiere an, die Ihrem Charakter durch Tyria auf allen Wegen folgen. Alle Waren aus den gerade genannten Sparten entsprechen der Kategorie „harmlos" und dürften wohl kaum einen Spieler stören – einen erkennbaren Vorteil hat es nun mal nicht, wenn Ihre Gruppenmitglieder Sonnenbrillen oder übergroße Boxhandschuhe tragen, während Ihnen eine Mini-Kreatur folgt. Für etwas mehr Aufregung sorgen die sogenannten Boosts und Verbesserungen, die Ihnen zum Teil einen beträchtlichen Zeitvorteil durch gesteigerte Erfahrungsraten im PvE sowie einen erhöhten Ruhm-Zugewinn im PvP gewähren. Für Unmut unter Fans sorgen die käuflichen Komfortfunktionen wie ein Händler, den man herbeirufen kann, eine größere Truhe oder ein perfektes Wiederverwertungswerkzeug, mit dem gefundene Gegenstände zerlegt werden. Ab und an werden Sie beim Erledigen von Aufgaben als Belohnung eine Truhe erhalten, die Sie nur mit einem speziellen Schlüssel aus dem Item-Shop öffnen können.

EDELSTEIN-HEHLER

Für die virtuelle Einkaufstour im Tante-Arenanet-Lädchen, tauschen Sie zunächst echtes Geld in die Shop-Währung Edelsteine. Bis zum Ende der Beta stand noch nicht fest, wie hoch der Umtauschkurs und die Preise in der virtuellen Boutique ausfallen werden. Als Orientierung dient der Vorgänger, beim dem ein schickes Kostüm schon mal mit sechs Euro zu Buche schlägt. Das Besondere an den Edelsteinen ist aber, dass sie nicht an den Account des Käufers gebunden sind, sondern per Auktionshaus mit anderen Spielern gegen Spielwährung gehandelt werden dürfen. Das macht den Shop in **Guild Wars 2** fair, denn jeder wird sich auf lange Sicht Gegenstände aus dem virtuellen Laden kaufen können, wenn er im Spiel nur genug Gold und Platin besitzt. Echtes Geld muss also niemand ausgeben. Wie hoch der Umtauschkurs zwischen Edelsteinen und der Währung im Spiel ausfällt und ob er starken Schwankungen unterliegt, werden Angebot und Nachfrage ständig neu regeln. ❑

VIRTUELLE ANGEBOTSVIELFALT

Einen eleganten Zylinder, auffallend große Boxhandschuhe oder ein Piraten-Outfit? In Sachen Style toben Sie sich nach Belieben im Shop aus und prahlen vor Kollegen mit Ihren virtuellen Reichtümern.



Darf's ein bisschen größer sein? Kostüme gibt's im Item-Shop in **Guild Wars 2** für jeden Geschmack.

Oder sind Sie eher der effektive Typ, der so schnell wie möglich auf dem Weg zu Stufe 80 vorankommen möchte – sowohl im PvP, als auch im Handwerk? Dann gefallen Ihnen sicher die Boosts, die es für verschiedene Tätigkeiten im Spiel gibt.

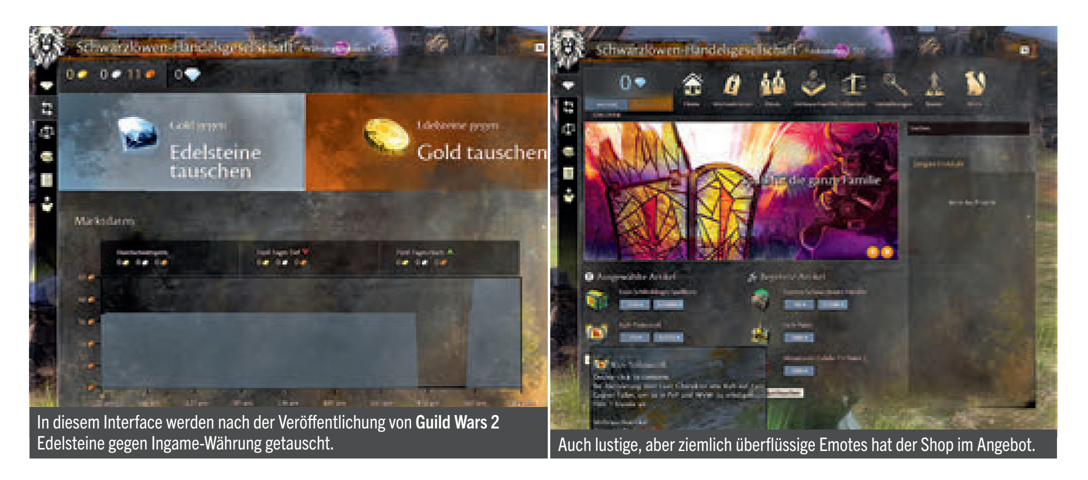


Mit diesen stärkenden Elixieren schreiten Sie deutlich schneller in der Charakterentwicklung voran.

Sind Ihnen die Laufwege trotz der gut verteilten Teleporter in Tyria zu lang, was besonders nach dem Ableben Ihres Charakters stört? Auch hier schafft der Shop Abhilfe. Die Widerbelebungskugel haucht dem Körper Ihres Helden neues Leben ein und lässt Sie an Ort und Stelle wiederauferstehen.



Bequem einen Händler rufen oder nach dem Tod an Ort und Stelle wiederauferstehen, das ist dank Item-Shop kein Problem.



In diesem Interface werden nach der Veröffentlichung von **Guild Wars 2** Edelsteine gegen Ingame-Währung getauscht.

Auch lustige, aber ziemlich überflüssige Emotes hat der Shop im Angebot.



TOLLER WANDSCHMUCK
Jedes der fünf Monumente in der Halle muss zuerst mit einem prächtigen Wandteppich quasi freigeschaltet werden, bevor Sie es benutzen können.

MINIATUREN-SAMMLUNG
Wer dem Monument der Hingabe Mini-Pets widmet, erhält je nach Anzahl der Kreaturen bis zu acht Punkte für die Belohnungsskala in **Guild Wars 2** gutgeschrieben.

Für Sammler: Die Halle der Monumente

Von: Stefan Weiß

Der Ausstellungsraum aus Guild Wars sorgt für coole Belohnungen in Guild Wars 2.

Erfolgreiche **Guild Wars**-Spieler erhalten für ihre Errungenschaften Belohnungen in **Guild Wars 2**. Quasi als Messlatte für die Art und die Höhe der Belohnungen dient die Halle der Monumente.

Welche Spielversion brauche ich für die Halle der Monumente?

Sie benötigen mindestens eine der drei **Guild Wars**-Kampagnen (**Prophecies**, **Factions**, **Nightfall**) und das Add-on **Eye of the North**. Letzteres enthält die Region Auge des Nordens, in der sich die Halle der Monumente befindet.

Wie funktionieren diese Monumente in der Halle?

In der Halle stehen fünf Monumente, die für verschiedene Errungenschaften im Spiel stehen. Um die Monumente zu aktivieren, benötigen Sie prächtige Teppiche, die es als Questbelohnung gibt. Einmal aktiviert, können Sie nun mit der Ausstellung beginnen.

Was lässt sich denn in der Halle der Monumente ausstellen?

Am Monument der Kameradschaft präsentieren Sie Helden- und Gefährtenstatuen, am Monument der Hingabe Miniaturfiguren, am Monument der Ehre Statuen für Titel und Errungenschaften, das Monument der Tapferkeit zeigt Waffentrophäen und das Monument der Unverwüstlichkeit Elite-Rüstungen.

Wie werden die Belohnungen in Guild Wars 2 anhand meiner Ausstellung in der Halle der Monumente berechnet?

Je größer Ihre Ausstellung an den Monumenten wird, desto mehr Punkte fließen in den Belohnungsrechner für **Guild Wars 2** ein. Der Belohnungsrechner lässt sich direkt im Spiel aufrufen, wenn Sie in der Halle der Monumente mit dem NPC Kimmes sprechen und den Dialog „Mein Vermächtnis anzeigen." wählen. Alternativ können Sie auch außerhalb des Spiels jederzeit auf den Belohnungsrechner zugreifen. Dafür müssen Sie die Internetseite http://hom.guildwars2.com/de ansteuern und dort einen gültigen Charakternamen angeben.

Maximal 50 Punkte lassen sich im Belohnungsrechner erreichen. Worauf Sie dabei achten müssen, verraten wir Ihnen anhand des Schaubildes unten auf dieser Seite.

Kann ich auch nach dem Start von Guild Wars 2 die Halle der Monumente nutzen, um Belohnungen freizuschalten?

Definitiv ja. Selbst wenn Sie vor **Guild Wars 2** noch keinerlei Berührung mit den ersten **Guild Wars**-Kampagnen hatten, können Sie das nachholen. ❑

CHARAKTERNAME
Geben Sie hier einen Ihrer gültigen Charakternamen Ihres **Guild Wars**-Accounts ein. Der Belohnungsrechner ist jedoch nicht an die Leistungen eines einzelnen Charakters gebunden, sondern wertet die Errungenschaften all Ihrer Figuren aus.

MONUMENT-KATEGORIEN
Für jedes der fünf verfügbaren Monumente im Spiel gibt es eine entsprechende Schaltfläche. Klicken Sie einfach auf die gewünschte Kategorie, um zu sehen, was Sie schon erreicht haben.

DER BELOHNUNGSMESSER
Wenn Sie mit der Maus über die Icons fahren, erscheinen jeweils Info-Fenster, die Ihnen die Belohnungen für **Guild Wars 2** anzeigen. Gelbe Icons zeigen an, dass Sie die Belohnung schon erreicht haben, weiße Icons bedeuten, dass Sie dafür noch etwas tun müssen. Was das jeweils ist, lässt sich mithilfe der Liste „Nicht erhaltene Gegenstände" ablesen. Für den hier gezeigten Hammer benötigen Sie beispielsweise 25 Punkte auf der Skala.

VOLLVERSION: TRINE

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: circa 6–8 Stunden
Schwierigkeitsgrad: mittel

So finden Sie alle Truhen!




Von: Katharina Trautvetter

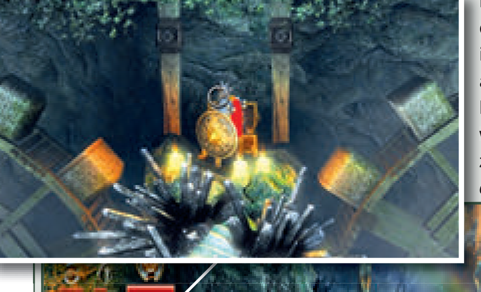
Lassen Sie keine Kiste aus. Es warten viele tolle Schätze auf SIe!

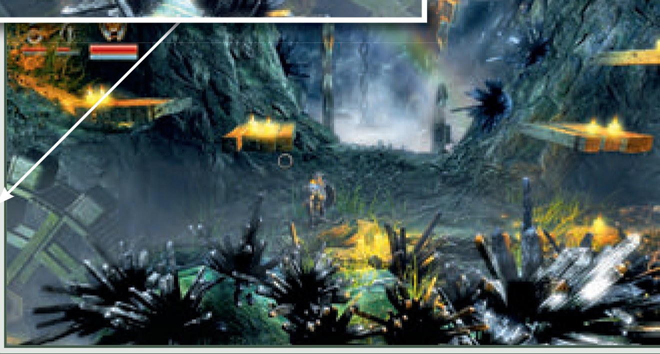
In **Trine** baut sich vor Ihren Augen und Ohren eine stimmige grafische und musikalische Kulisse auf, in der Sie mit Ihren drei Helden ein fantastisches Jump&Run-Abenteuer erleben dürfen. Die Fähigkeiten von Soya, der flinken Diebin, Amadeus, dem nicht ganz so mächtigen Zauberer, und Pontius, dem bauchigem Ritter, müssen geschickt kombiniert und eingesetzt werden, um Hindernisse zu überwinden (oder gewaltsam zu beseitigen) und kleine Puzzleaufgaben zu lösen.

Neben einigen Geschicklichkeitsprüfungen lauern außerdem gegnerische Skelett-Schergen am Wegrand, die Sie von der Erfüllung Ihrer Mission zur Rettung des Königreichs abhalten wollen. Um sich für all die beschwerlichen Aufgaben zu rüsten, müssen Sie einige Truhen bergen, die entweder nützliche Gegenstände oder mächtige Spezialfähigkeiten beinhalten. Einige der wertvollen Kisten liegen sehr gut versteckt. Für andere müssen Sie richtig knobeln und all Ihr spielerisches Geschick aufbringen. Wir haben uns für Sie auf Schatzsuche begeben und können Ihnen nun sagen, wo es langgeht. ❑

HOF DER AKADEMIE – HALSKETTE DES LEBENS

Das erste Item erwartet Sie in einer Truhe im Hof der Akademie. Dafür müssen Sie einfach den Weg über das zweite Zahnrad nehmen und in eine der Zahnrad-Rillen hüpfen. Warten Sie ab, bis das Rad in einer Position ist, von der aus Sie bequem auf den Felsen springen können. Herzlichen Glückwunsch! Sie sind nun stolzer Besitzer der *Halskette des Lebens*.





HOF DER AKADEMIE – RING DER ZAUBERSPRÜCHE

Der *Ring der Zaubersprüche* ist gut unter einer Hängebrücke im Hof der Akademie verborgen. Um zur Truhe zu gelangen, machen Sie sich Soyas Bogenkünste zunutze und durchtrennen das Seil der schwebenden Steinfaust mit einem Pfeilschuss. Die Faust schnellt hinab und zerstört die Brücke, sodass Sie nur noch herunterspringen und zur Truhe gehen müssen.



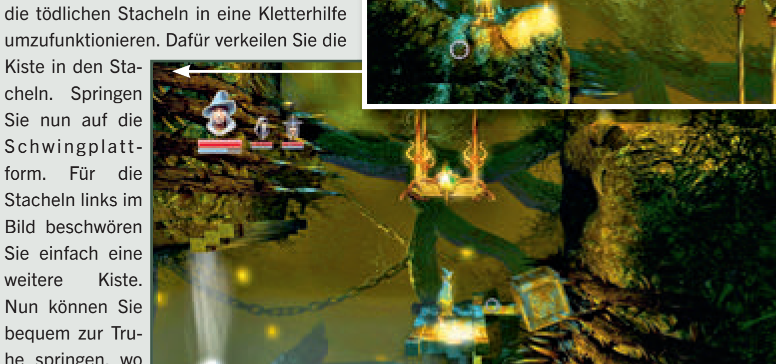
WOLVERCOTE-KATAKOMBEN – AMULETT, DAS ENERGIE GEWINNT

Die Truhe mit dem *Amulett, das Energie gewinnt,* befindet sich in den Wolvercote-Katakomben auf einer Holzplattform. Wieder leistet Soya Ihnen hier gute Dienste. Hangeln Sie sich einfach mit der Enterhaken-Fähigkeit nach oben und schwingen Sie sich entweder direkt auf die Plattform oder nutzen Sie das Brett auf der rechten Seite als Zwischenstation.



WOLVERCOTE-KATAKOMBEN – ENERGIEPHIOLE

Die zweite Truhe in den Wolvercote-Katakomben erreichen Sie am einfachsten mit dem Magier. Nutzen Sie die Holztruhe, um die tödlichen Stacheln in eine Kletterhilfe umzufunktionieren. Dafür verkeilen Sie die Kiste in den Stacheln. Springen Sie nun auf die Schwingplattform. Für die Stacheln links im Bild beschwören Sie einfach eine weitere Kiste. Nun können Sie bequem zur Truhe springen, wo eine *Energiephiole* auf Sie wartet.



DRACHENFRIEDHOF – BEINSCHÜTZER





Hier stellen Sie sich mit Amadeus auf die Schwingplattform und bewegen den Wagen darüber mittels Zauberkraft nach rechts. Auf der anderen Seite angelangt, springen Sie auf die nächste Holzplattform. Wechseln Sie auf Soya und schwingen Sie sich auf den Wagen hoch. Bewegen Sie den Wagen – nun wieder mit dem Magier – nach links zurück. Mit einem kleinen Sprung erreichen Sie die Truhe mit den *Beinschützern*.

DRACHENFRIEDHOF – GIFTFLASCHE

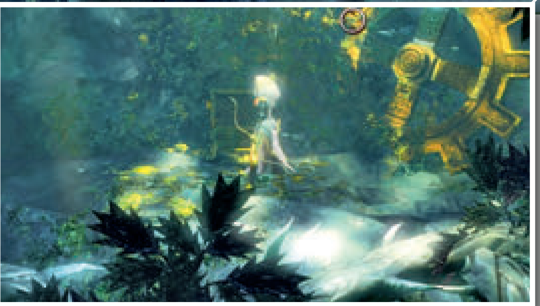
Zur Truhe mit der *Giftflasche* führen mehrere Wege. Der sicherste führt Sie über die mechanisch bewegte Plattform hinüber zum nächsten Holzgerüst. Wählen Sie Amadeus und verbinden Sie die beiden Holzplatten mit einer herbeigezauberten Planke. Zaubern Sie nun eine Kiste darauf und springen Sie einfach zur Truhe. Alternativ können Sie auch die oben erwähnte Schwingplattform nutzen.





KRISTALLKAVERNE – OPFER-AMULETT

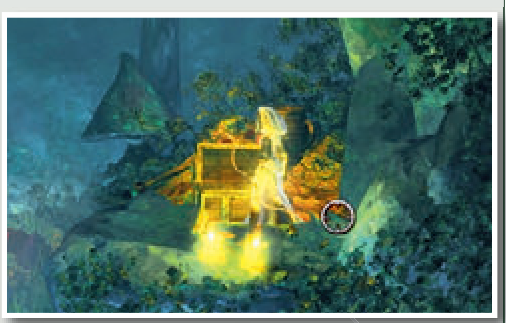


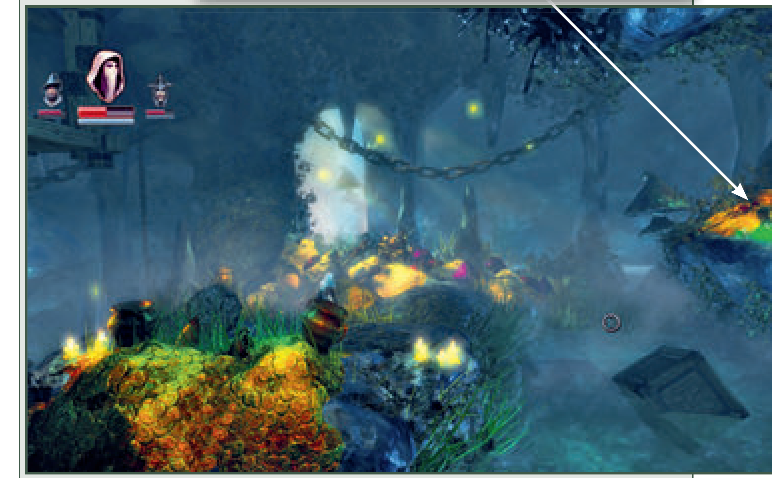


Ein fieses Skelett durchtrennt die Halterung für die Brücke, die Sie eigentlich sofort zum Schatz geführt hätte. Sind Sie im Wasser gelandet, helfen nur noch Soya und der Enterhaken. Springen Sie hoch und werfen Sie den Haken nach dem rechten Brückengerüst aus. Ziehen Sie sich an ihm hoch. Nun ist ein wenig Fummelarbeit nötig, um mit Soya hinaufzuspringen, doch dann gehört das *Opfer-Amulett* Ihnen.

KRISTALLKAVERNE – VERZAUBERTER ENERGIEKRISTALL

Um den *Verzauberten Energiekristall* zu ergattern, stapeln Sie einfach mit Amadeus drei herbeigezauberte Kisten am Ufer des Wasserloches. Diese können Sie nun als Sprungrampe verwenden, um in die Felsnische mit der Truhe zu gelangen. Sie können sich den Sprung vereinfachen, indem Sie zusätzlich eine Planke darüber zaubern und so den Sprungweg verringern.





KRYPTA DER VERDAMMTEN – AMULETT, DAS LEBEN STIEHLT

Die Truhe vom *Amulett, das Leben stiehlt*, liegt sehr sorgfältig versteckt. Sorgen Sie zunächst mit Soya für Licht über der Brücke. Springen Sie nun hinunter und entzünden Sie die nächste Fackel. Amadeus hilft Ihnen dabei, die Kiste in die Mitte der tödlichen Lache schweben zu lassen Springen Sie hinüber und laufen Sie bis zur Wand. Dort stapeln Sie zwei herbeigezauberte Kisten und gelangen so hinauf zur Truhe.





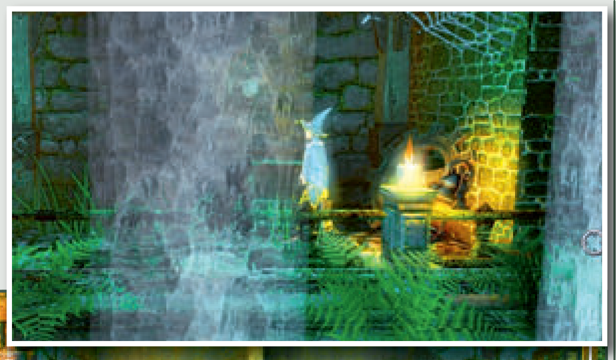
KRYPTA DER VERDAMMTEN – ARMSCHUTZ

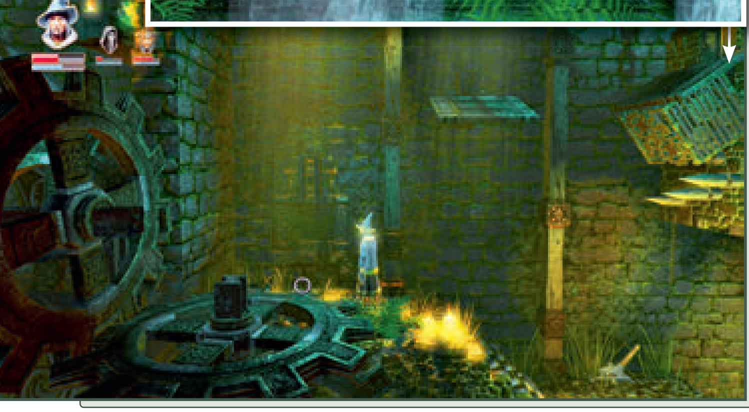


Zwischen dem *Armschutz* und Ihren Helden lauert ein tiefer und düsterer Abgrund. Lassen Sie die Seilbrücke zunächst unberührt und stürzen Sie sich mit Soya todesmutig in die Tiefe. Werfen Sie dabei den Enterhaken aus, sodass er sich an der Innenseite der hängenden Brücke verkeilt. Nun können Sie auf den kleinen Vorsprung hüpfen und weiter zur Truhe springen.

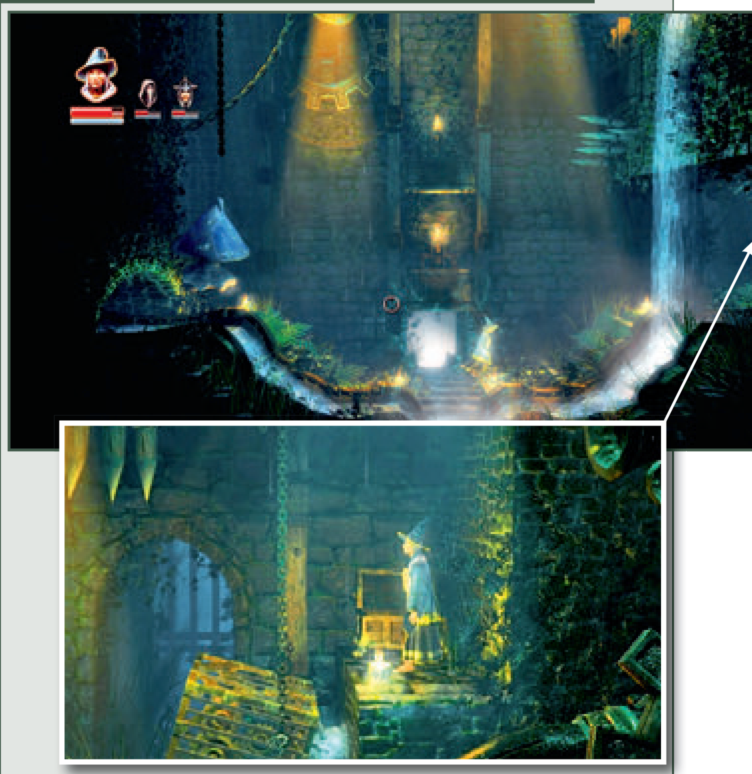
DAS EINSAME BURGVERLIES – MAGISCHER GESUNDHEITSKRISTALL

Springen Sie den Schacht auf den Klapp-Paneelen hinauf. Verkeilen Sie die letzte Klappe am Vorsprung mit einer Kiste. Nehmen Sie die Steinfaust mit hinunter auf die Ebene vor dem Schacht. Werfen Sie die Faust mit Pontius oder Amadeus gegen die Felswand. Nun haben Sie freie Bahn zur Truhe mit dem *Magischen Gesundheitskristall*.





DAS EINSAME BURGVERLIES – STIEFEL



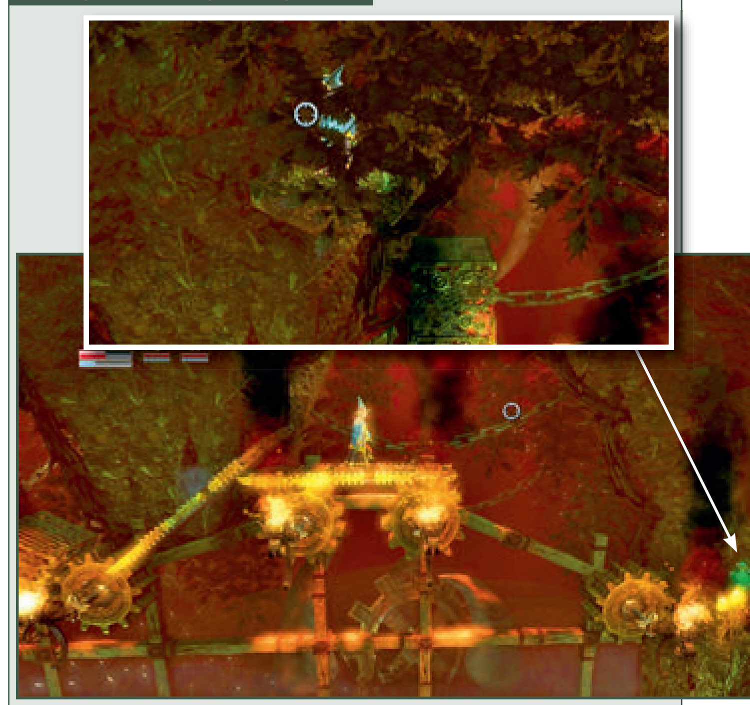
Die *Stiefel* liegen in einem versteckten und mit zahlreichen Fallen bestückten Raum. Hier kommen entweder Amadeus und seine herbeigezauberten Gegenstände zum Einsatz, mit denen Sie einfach die Feuerdüsen versiegeln können. Alternativ können Sie auch mit Pontius' Schild die Feuerbälle von den Seiten blocken. Nutzen Sie nun die Lücke zwischen den Decken- und Bodensalven.

THRON DES VERLORENEN KÖNIGS – ADLERSTATUE

Die Truhe der *Adlerstatue* ist relativ leicht zu erreichen. Springen Sie zunächst auf die untere Ebene. Machen Sie sich nun Pontius' Bärenkräfte zunutze und räumen Sie die Steine zur Seite, die Ihnen den Weg zur Truhe versperren. Alternativ können Sie die Steine auch mit Amadeus wegschweben lassen. Jetzt müssen Sie nur noch zur Truhe laufen und sie öffnen.



THRON DES VERLORENEN KÖNIGS – BLAUER MEISTERSTEIN



Im Folgenden erwartet Sie ein kleines Rätsel. Verkeilen Sie die ersten beiden Räder mit einer herbeigezauberten Kiste von Amadeus. Springen Sie auf die Kiste und wiederholen Sie den Vorgang auch für die nächsten Räder. Die letzten beiden Zahnräder verbinden Sie mit einer Planke. Darauf stapeln Sie zwei Kisten, von denen aus Sie hinauf zur Truhe springen können, die einen *Blauen Meisterstein* beinhaltet.

FANGLE-WALD – FISCHHAUT

Selten sind Truhen so bequem zu erreichen wie in diesem Fall. Die *Fischhaut* befindet sich ausnahmsweise direkt am Wegesrand und bedarf keiner weiteren akrobatischen oder zauberhaften Einlagen. Springen Sie einfach vom Vorsprung hinunter in die Tiefe. Sie landen auf einem kleinen Felsen, auf dem sich auch der Schatz befindet. Leeren Sie die Truhe und freuen Sie sich über unbegrenzt langen Atem für kleine Unterwasserabenteuer.



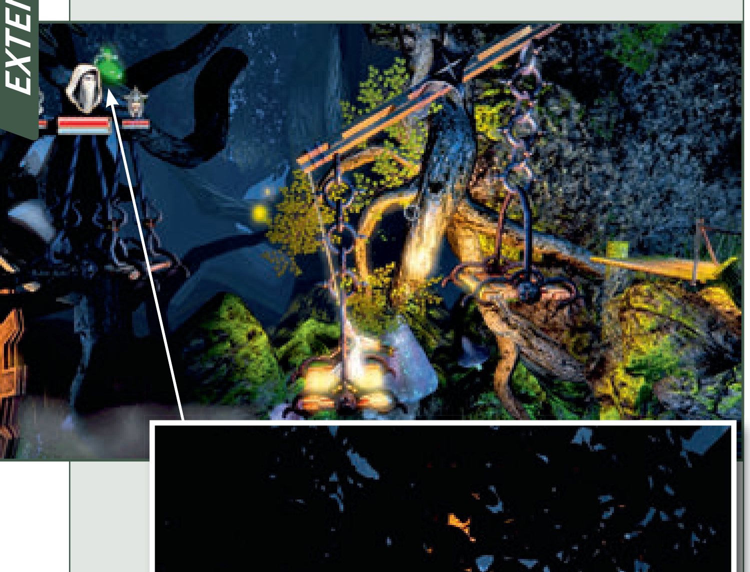
FANGLE-WALD – HALSKETTE DER MACHT



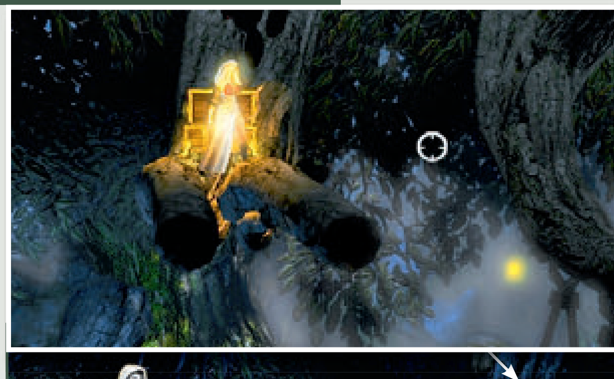
Noch im gleichen Gebiet ist Ihnen die eben erworbene *Fischhaut* von Nutzen. Springen Sie am Steg mit Pontius ins Wasser hinab. Rechts von Ihnen befindet sich ein überfluteter Gang, der von einem Brett versiegelt ist. Schlagen Sie sich den Weg frei und tauchen Sie weiter den Gang entlang unter der Truhe hinweg. Springen Sie dann links aus dem Wasser auf die Plattform der Truhe. Ihr langer Atem wird mit der *Halskette der Macht* belohnt.

SCHATTENDORN-DICKICHT – LICHT-PRISMA

Um an das *Licht-Prisma* zu gelangen, werfen Sie zunächst Soyas Haken nach dem oberen Brett der Wippe aus und lassen Sie sich nach unten sinken. Holen Sie Schwung, indem Sie Soya genau durch die Lücke zwischen Kette und Schaukelplattform schwingen lassen und springen Sie hoch auf das Brett. Setzen Sie nun den Haken an die Holzplattform der Truhe und schwingen Sie sich hoch.



SCHATTENDORN-DICKICHT – GESUNDHEITSPHIOLE





Nutzen Sie Soyas Enterhaken, um sich auf die Doppel-Schwingplattform hinaufzuschwingen. Setzen Sie den nächsten Haken direkt am dicken Ast, auf dem sich die Truhe befindet. Nun müssen Sie sich nur noch hinaufhangeln und Sie erhalten aus der Truhe eine *Gesundheitsphiole*.

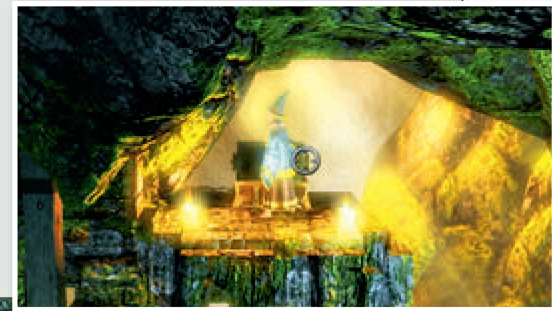
RUINEN DER VERSTORBENEN – AMULETT DER STÄRKE

Auf dem Weg zum *Amulett der Stärke* erwartet Sie wieder ein kleines Rätsel. Passen Sie die Pfeilstacheln ab und springen Sie nach rechts aus dem Wasser. Stellen Sie dort mit Amadeus eine Kiste auf. Eine weitere stülpen Sie auf die oberen Stacheln. Springen Sie über die Kisten nach links auf die Ebene, wo Sie die Truhe erwartet.



RUINEN DER VERSTORBENEN – ROTER MEISTERSTEIN

Springen Sie zunächst mit Amadeus auf den Felsvorsprung ganz rechts und platzieren Sie dort eine Kiste. Bringen Sie den mächtigen Baumstumpf in Schwung, indem Sie ihn mithilfe der magischen Fähigkeiten des Zauberers fast bis zur Plattform nach oben schieben. Passen Sie nun den richtigen Moment ab und springen Sie auf das glatte Ende des Stumpfes und dann direkt weiter zur Truhe. Sie erhalten den *Roten Meisterstein*.





HEARTLAND MINEN – ENERGIEKUGEL

Um an die *Energiekugel* zu gelangen, wählen Sie vorzugsweise Soya. Wenn Sie sehr geschickt sind, schaffen Sie direkt den Sprung über das Brett in den Minenwagen, um damit die Rampe hinunterzudüsen. Aber auch zu Fuß gelangen Sie zum Ende der Rampe. In jedem Fall müssen Sie hier (schnell) abspringen und den Haken direkt an die Holzplattform der Truhe setzen, um sich hinaufzuschwingen.

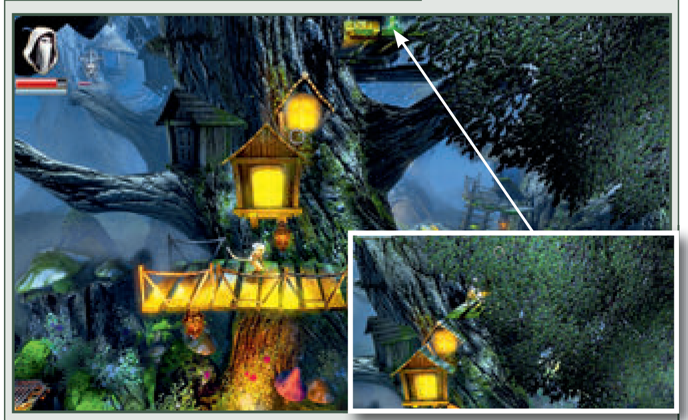


HEARTLAND MINEN – AMULETT DES WÄCHTERS



Auf den ersten Blick verborgen liegt die Truhe des *Amuletts des Wächters* auf einem Felsvorsprung rechts am Abhang, der vor Ihnen liegt. Um dorthin zu gelangen, holen Sie die Wipp-Plattform mit Amadeus heran und springen Sie drauf. Bleiben Sie darauf stehen und lassen Sie sie hinunter zum Felsvorsprung schweben. Mit einem Sprung gelangen Sie nun zur Truhe.

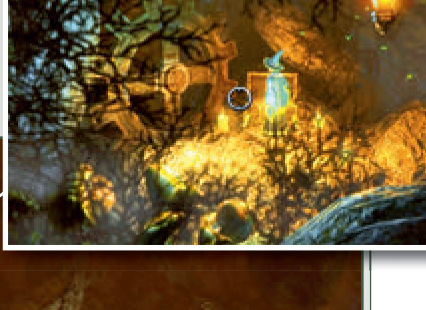
BRIGHTSIDE-DORF – WOLFGANGS MUSIKTRUHE



Springen Sie mit Soya ab und nutzen Sie das große Rad über Ihnen als Hakenverankerung, um sich hinüber auf die nächste Plattform zu schwingen. Dort können Sie sich entweder direkt weiter zur Truhe hangeln oder auf Amadeus wechseln. Mit diesem können Sie wie gewohnt ein paar Kisten stapeln und so auf die Plattform der Truhe springen. Sie enthält *Wolfgangs Musiktruhe*.

BRIGHTSIDE-DORF – STEIN DER WIEDERKEHR

Der *Stein der Wiederkehr* gehört zu den Gegenständen, die einfacher zu beschaffen sind. Bevor Sie der Weg weiter über das Rad rechts von Ihnen führt, legen Sie mit Amadeus eine Planke links von Ihnen aus. So kommen Sie sicher auf die andere Seite und gelangen in eine kleine Höhle. Dort befindet sich auch schon die Truhe, die Sie nur noch Ihres Inhaltes berauben müssen.





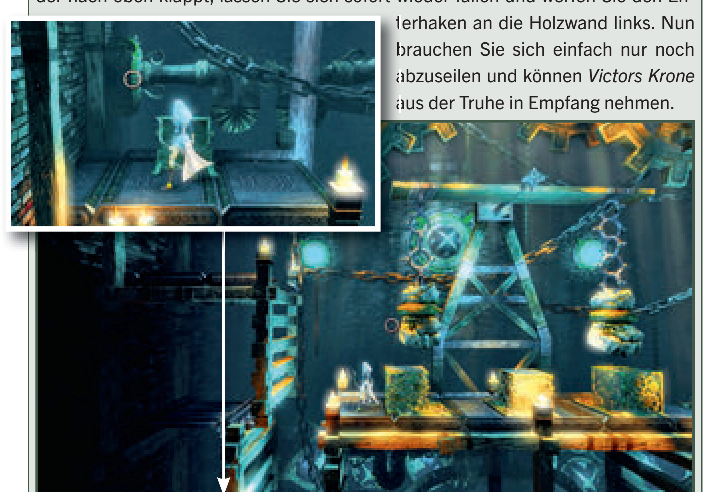
EISENSCHMIEDE – AMULETT DER KÖNIGE



Wählen Sie Amadeus und decken Sie den schmalen Spalt neben dem großen Zahnrad mit einer Planke ab. Darauf stapeln Sie rechts zwei Kisten. Springen Sie auf die Kisten und dann weiter nach links auf die Holzplattform. Springen Sie noch einmal nach links, um über die Holzbarriere zur Truhe mit dem *Amulett der Könige* zu gelangen. Alternativ können Sie sich auch mit Soya nach oben schwingen.

EISENSCHMIEDE – VICTORS KRONE

Springen Sie mit Soya den Spalt hinab. Sie landen auf einer Klappe, von der Sie sofort nach rechts auf einen Vorsprung springen sollten. Da sie relativ schnell wieder nach oben klappt, lassen Sie sich sofort wieder fallen und werfen Sie den Enterhaken an die Holzwand links. Nun brauchen Sie sich einfach nur noch abzuseilen und können *Victors Krone* aus der Truhe in Empfang nehmen.



BATTLEFIELD 3: CLOSE QUARTERS

Feuergefechte auf engstem Raum

Von: Stefan Ehring/ Christian Walter

Mit unseren Tipps zum neuen Modus Conquest Domination müssen Sie auf den vier Karten des DLCs nicht vorschnell ins Gras beißen.

Der DLC bereichert das Hauptspiel um vier neue Karten, auf denen Sie die zwei neuen Spielmodi Waffenmeister oder Conquest Domination ausprobieren dürfen. Außerdem können Sie zehn neue Waffen freischalten, die auch auf den alten Karten von **Battlefield 3** oder **Back to Karkand** auswählbar sind.

CONQUEST DOMINATION

Dieser Modus ist vergleichbar mit dem originalen Conquest-Modus, mit ein paar feinen, aber entscheidenden Unterschieden. So ist ein Einstieg bei eroberten Flaggenpunkten nicht möglich. Nach Ihrem Ableben starten Sie an einem zufälligen Punkt der Karte oder dem Basisspawnpunkt Ihres Teams. Oder Sie steigen direkt bei einem Squadmitglied wieder ins Spiel ein. Dies empfehlen wir Ihnen auch, damit Sie sich nicht inmitten einer Gegnerhorde wiederfinden, was bei einem zufälligen Spawn durchaus passieren kann und einem siegreichen Ausgang nicht zuträglich ist.

WAFFENMEISTER

In Waffenmeister startet jeder Spieler mit einer Pistole vom Typ MP443. Mit dieser Waffe müssen zwei Abschüsse errungen werden, um den nächsten Waffenlevel freizuschalten. Mit dem neuen Level bekommen Sie eine neue Waffe, mit der Sie erneut zwei Frags machen müssen, um wieder einen Level aufzusteigen. Dies geht so lange weiter, bis der erste Spieler die Maximalstufe 17 erreicht und zwei Messerfrags gemacht hat. Waffenmeister eignet sich hervorragend zur Verbesserung der Schießkünste.

GRUNDLEGENDE TIPPS

- Auch wenn der DLC sich flotter und hektischer als das Hauptspiel spielt, denken Sie daran, gesichtete Gegner zu markieren.
- Claymores sind bei vielen Spielern zwar verpönt, werden aufgrund des schnellen Gameplays und der schmalen Gänge vom Gegner aber immer wieder übersehen.
- Mit einem Schalldämpfer können Sie auf Gegner feuern und bleiben auf der Übersichtskarte für den Gegner trotzdem unsichtbar – besonders nützlich, um gegnerischen Truppen in den Rücken zu fallen.
- Nutzen Sie das Terrain zu Ihrem Vorteil: Die dünnen Gipswände in den Büros auf den Karten Operation 925 und Ziba Tower bieten keinen großen Schutz vor Kugeln und können komplett zerlegt werden.
- Vermeiden Sie Soloaktionen, sondern bleiben Sie stets bei Ihrem Squad. Gerade beim Hochleveln in Waffenmeister profitieren Sie vom Schaden Ihrer Waffenbrüder.
- Viele Spieler steigen standardmäßig mit Sprint- oder Granaten-Perk ein, ohne darauf zu achten, ob ein Mitspieler diesen bereits ausgerüstet hat. Weisen Sie die Kollegen darauf hin oder wählen Sie einen Perk, der nicht bereits ausgerüstet ist. ❑

DONYA FORTRESS **SEITE 175**



OPERATION 925 **SEITE 176**



SCRAPMETAL **SEITE 177**



ZIBA TOWER **SEITE 178**



Donya Fortress

Auf den vier Etagen von Donya Fortress könnte man meinen, man wäre im Urlaub in einem Luxushotel gelandet. Der Schein trügt, denn sobald die ersten Kugeln durch eine Tür oder ein Fenster an Ihnen vorbeizischen, dürfte Ihnen klar sein, wo Sie sind: Mitten auf dem Schlachtfeld. Auf den neuen Karten ist eine andere Taktik gefordert.

FAHNEN AUF DREI ETAGEN

Die drei Flaggen sind einzeln über verschiedene Ebenen verteilt. Das bedeutet, Sie müssen immer erst ein Stockwerk erreichen und können dabei auf zahlreiche Gegner stoßen.

LAUFEN STATT RENNEN

Über das komplette Areal verstreut finden Sie Deckungsmöglichkeiten, die Sie bei Beschuss unbedingt aufsuchen sollten. Ungestüm in einen Raum zu rennen, bringt Sie nicht weiter. Sobald Sie auf mehrere Feinde stoßen, sind Sie unterlegen und können kaum noch reagieren. Claymores erschweren Ihnen das Durchkommen. Überlegtes Vorrücken ist dabei sinnvoll.

LEGENDE:
- 1 Diese Stufen führen Sie zur untersten Ebene.
- 2 Treppen zur Etage 2
- 3 Der Weg zum dritten Stockwerk
- 4 Ebene Nummer 4, falls vorhanden



Im engen Keller der orientalischen Festung gelangen Sie zur Fahne B. Nur drei Wege führen zum Ziel, sodass sich diese Fahne mit Leichtigkeit verteidigen lässt. Nutzen Sie Claymores oder platzieren Sie C4, um heranstürmende Feinde sofort auszubremsen. Durch gezielten Einsatz von Granaten kann das gegnerische Team Sie leicht unter Druck setzen und die scheinbar sichere Position schnell in pures Chaos verwandeln.



Im engen Kellergewölbe, das Flaggenpunkt B beherbergt, existieren kaum Möglichkeiten zur Deckung. Eine gezielt geworfene Granate ist daher überaus effektiv.

Einen großen Innenhof finden Sie auf dem zweiten Stockwerk. Den sollten Sie jedoch meiden, da Sie dort ein allzu leichtes Ziel abgeben. Die Flagge C ist nur schwer zu halten. Über die dritte Etage können Feinde Sie von oben unter Beschuss nehmen. Außerdem führen viele Flure und Zugänge zu diesem Punkt. Für ein schnelles Ablenkungsmanöver ist die Einnahme von C jedoch allemal hilfreich.

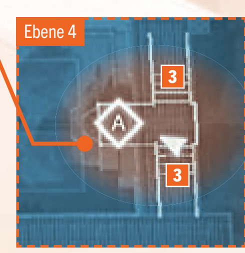




Vermeiden Sie es, bei Punkt C in der Raummitte zu verweilen, und machen Sie sich auf gegnerische Angriffe aus dem Erdgeschoss sowie dem ersten Stock gefasst.



Ebene 3 bietet den einzigen Zugang zu Flaggenpunkt A. Diesen können Sie sehr gut beschützen und dem Gegner in den zwei engen Fluren das Leben schwer machen. Nutzen Sie das restliche Stockwerk und die Treppenhäuser, um Ihre Feinde zu flankieren und schnell zu den übrigen Punkten zu gelangen.





Explosive Überraschung: Platzieren Sie Claymores an den beiden Treppenaufgängen zu Punkt A.

BATTLEFIELD 3: CLOSE QUARTERS

Operation 925

LEGENDE:
- **1** Diese Stufen führen Sie zur untersten Ebene.
- **2** Treppen zur Etage 2
- **3** Der Weg zum dritten Stockwerk
- **4** Ebene Nummer 4, falls vorhanden

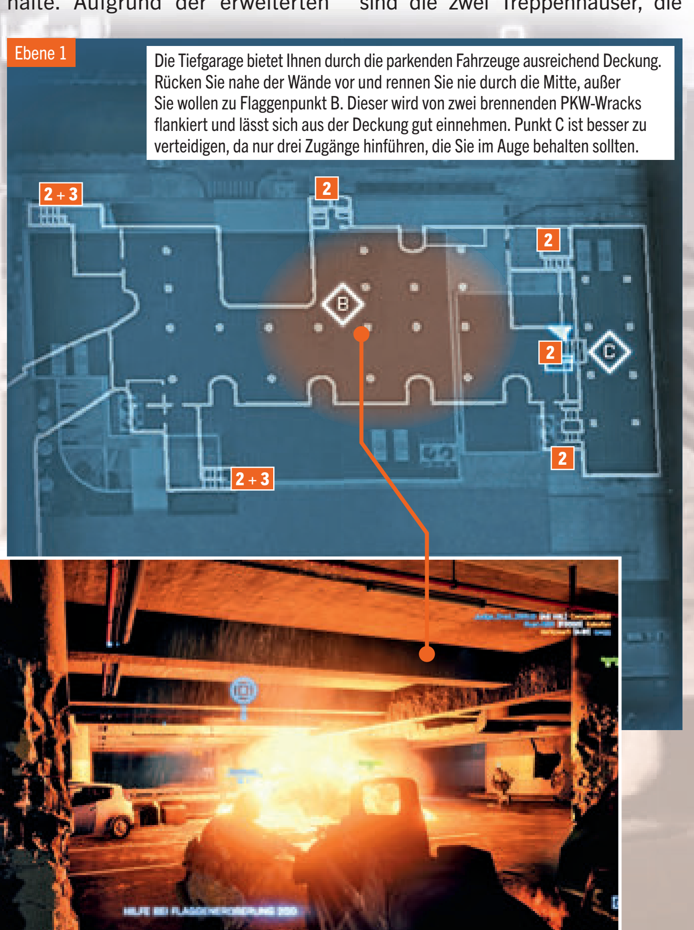
Der Bürokomplex mit eigener Tiefgarage verfügt über viele Deckungsmöglichkeiten und verwinkelte Flure. Vor allem die Büroeinrichtung bietet Ihnen – aber auch den Gegnern – Chancen für Hinterhalte. Aufgrund der erweiterten Zerstörung, die **Close Quarters** möglich macht, müssen Sie trotzdem mehr als noch im Hauptspiel aufpassen, wo Sie verweilen.

MEETING IM TREPPENHAUS

Eine Besonderheit auf dieser Karte sind die zwei Treppenhäuser, die alle drei Stockwerke miteinander verbinden. Vor allem hier kommt es oft zu unerbittlichem Schlagabtausch und einem regelrechten Granatenhagel. Wir empfehlen, die „Treppen des Todes" zu meiden und andere, geschütztere Laufwege zu wählen.

CHEFBÜROS BESETZEN

Rennen Sie nicht mittig einen Flur entlang. Die Karte bietet Ihnen genügend Nebenräume und Abkürzungen durch Büros, sodass Sie nicht als einfaches Ziel ins Visier genommen werden. Auf diese Weise sichern Sie Ihr Überleben.



Die Tiefgarage bietet Ihnen durch die parkenden Fahrzeuge ausreichend Deckung. Rücken Sie nahe der Wände vor und rennen Sie nie durch die Mitte, außer Sie wollen zu Flaggenpunkt B. Dieser wird von zwei brennenden PKW-Wracks flankiert und lässt sich aus der Deckung gut einnehmen. Punkt C ist besser zu verteidigen, da nur drei Zugänge hinführen, die Sie im Auge behalten sollten.

Vermeiden Sie es, im Kellergeschoss hinter geparkten Autos Deckung zu suchen: Die Fahrzeuge explodieren nach nur wenigen Treffern – und Sie mit ihnen.



Neben dem direkten Zugang zu Flagge A gibt es reichlich Wege zu den anderen beiden Etagen. Das Treppenhaus in der Nähe vom Fahnenpunkt wird oft hart umkämpft (siehe Screenshot). Leider ist das Gebiet um A allzu offen und Sie müssen mit Beschuss von mehreren Seiten rechnen.

Nicht nur der Aufgang bei A wird mit Granaten eingedeckt, auch dieses Treppenhaus muss einige Explosionen aushalten. Bleiben Sie auf sicherer Distanz!



Die dritte Ebene bietet eine erhöhte Position und damit gute Sicht auf Flaggenpunkt A. So können Sie versteckte Verteidiger leicht entdecken und ausschalten.



Das dritte Stockwerk ist in zwei Teile gegliedert. Beide eignen sich hervorragend, um Feinde zu umgehen und ihnen in den Rücken zu fallen. Einen Blick in die Nebenräume zu werfen, schadet nie – oft verschanzt sich dort der eine oder andere Gegner.

Scrapmetal

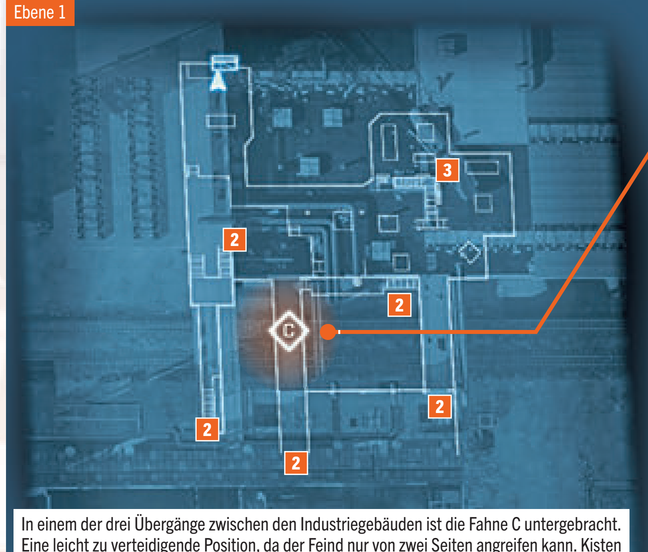
LEGENDE:
1 Diese Stufen führen Sie zur untersten Ebene.
2 Treppen zur Etage 2
3 Der Weg zum dritten Stockwerk
4 Ebene Nummer 4, falls vorhanden

Die komplexeste und durch viele Treppenaufgänge und Übergänge am meisten verzweigte Karte des DLCs verlangt eine gewisse Einarbeitungszeit von Ihnen. Der Gefechtsort ist in zwei Hauptgebäude geteilt: Auf dem Dach eines Industriekomplexes ist Fahne A zu finden, während Fahne B im anderen Gebäude auf die Übernahme wartet. Flagge C hingegen befindet sich in einem der vielen Übergänge zwischen beiden Gebäuden.

Die russischen und amerikanischen Streitkräfte besitzen beide einen festen Spawnpunkt. Falls alle Flaggen verloren sein sollten, steigen Sie am ruhig gelegenen Basisspawnpunkt ein.

LEARNING BY DOING

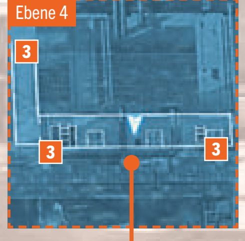
Wir empfehlen Ihnen einen leeren Server zu suchen und dort alle Wege abzulaufen, um die Karte kennenzulernen. Achten Sie bei der Serverbezeichnung darauf, dass dieser mit „1P" oder „1Player" benannt ist. Dann können Sie allein über die Karte rennen. Prägen Sie sich alle kritischen Stellen wie Brücken und Treppenhäuser ein.



In einem der drei Übergänge zwischen den Industriegebäuden ist die Fahne C untergebracht. Eine leicht zu verteidigende Position, da der Feind nur von zwei Seiten angreifen kann. Kisten eignen sich optimal als Deckung. Zur effektiven Abwehr tragen explosive Goodies wie Claymores oder auch C4 bei. Falls das gegnerische Team die Stellung hält, können Sie von einer der anderen Brücken die Verteidiger beharken und den Vorstoß Ihres Teams unterstützen.



Waffen mit explosiven Geschossen, wie der Granatwerfer, gefährden die Verteidigung von C. Bleiben Sie in Deckung, nutzen Sie Medipacks und halten Sie auch zu den Seiten hin Ausschau nach Feinden.



Verstärkte Wände umgeben Flagge B und bieten Ihnen beim Verteidigen ausreichend Schutz und Deckung.

Ebene 2

Die zweite Etage fällt mit einer hohen Anzahl an Treppen auf. Außerdem gibt es hier weitere Verbindungen zwischen den Gebäuden. Klären Sie zuerst diese Sektoren und stoßen Sie erst dann weiter vor.

Vorsicht beim Treppensteigen: Hier hagelt es regelmäßig Granaten oder Gegner stürmen Ihnen entgegen.



Ebene 3

Mit drei Aufgängen zur Ebene 4 bietet das dritte Stockwerk eine Möglichkeit, das gegenüberliegende Dach einzusehen oder Feinde zu flankieren. Beide Flaggen können hier verteidigt beziehungsweise angegriffen werden. Fahne A liegt sehr offen und lässt sich jenseits der tödlichen Eisenbahnschlucht leicht unter Beschuss nehmen. Außerdem können Feinde über eine direkte Brückenverbindung und zwei Zugänge schnell die Oberhand gewinnen.

BATTLEFIELD 3: CLOSE QUARTERS

Ziba Tower

LEGENDE:
1 Diese Stufen führen Sie zur untersten Ebene.
2 Treppen zur Etage 2
3 Der Weg zum dritten Stockwerk
4 Ebene Nummer 4, falls vorhanden

Selbst wenn das Hotelambiente dazu einlädt, es sich auf einem Liegestuhl bequem zu machen und auszuruhen, das gegnerische Team wird Ihnen dazu kaum Zeit lassen.
Ziba Tower ist die einsteigerfreundlichste und gefühlt kleinste Karte. Das Kampfgeschehen findet auf zwei Hauptetagen sowie einem großen Balkon statt.

ACTION PUR

Durch das Fehlen einer dritten Ebene bleibt weniger Platz für alle Spieler. Das bedeutet, es kommt schneller zum Kampf. Behalten Sie stets die Minimap im Auge und denken Sie daran, Feinde zu markieren. Vermeiden Sie es, blindlings um Ecken zu stürmen und dem Gegner sprichwörtlich ins Messer zu laufen. Besser Sie halten Ihre Waffe stets feuerbereit im Anschlag.

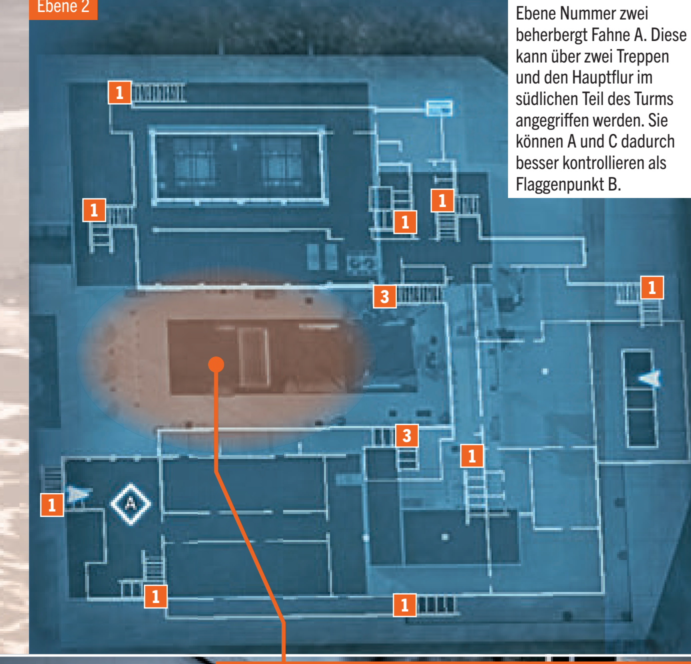
ALTERNATIVEN

Worauf Sie auch hier achten können: Nehmen Sie nicht einen Hauptflur, sondern suchen Sie sich Seitenwege und geraten Sie nicht ins Schussfeld von verschanzten Support-Klassen oder wartenden Scharfschützen.



Flagge B kann nur auf der ersten Ebene eingenommen werden, ist aber durch das zweite Stockwerk leicht einzusehen. Fahne C ist deutlich leichter zu verteidigen. Neben einer Treppe nach oben gibt es noch zwei Zugänge, die Sie ohne Probleme bewachen können. Blicken Sie dennoch hin und wieder nach oben, da Schützen vom Dach über C durch die Fenster schießen können.

Auf Ziba Tower ist die größte Herausforderung die Position an Fahne B zu halten, da Gegner Sie aus allen Richtungen angreifen können.



Ebene Nummer zwei beherbergt Fahne A. Diese kann über zwei Treppen und den Hauptflur im südlichen Teil des Turms angegriffen werden. Sie können A und C dadurch besser kontrollieren als Flaggenpunkt B.



Die dritte Etage ist eine Art großer Balkon. Von hier aus können Sie die Seiten wechseln und damit schnell von A nach B oder andersherum kommen. Außerdem haben Sie einen perfekten Ausblick in den Innenhof und Teile des Turmgebäudes.



Von Ebene 3 aus überblicken Sie den zentralen Außenbereich von Ziba Tower und können Gegner bequem unter Feuer nehmen – gut geeignet für Scharfschützen.



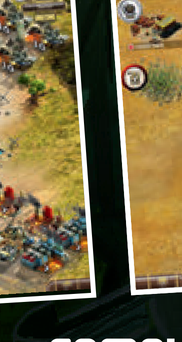
Der Innenhof ist ein gefährliches Pflaster und Sie sollten ihn möglichst schnell durchqueren, sonst sind Sie ein leichtes Ziel für Feinde.



FREE2PLAY: DAS AUFBAU-STRATEGIE-BROWSERGAME
GEWINNER DES WETTBEWERBS
MAKE THE GAME
MTG 2011
DER COMPUTEC BROWSER- & SOCIALGAMES-WETTBEWERB
REBORN HORIZON











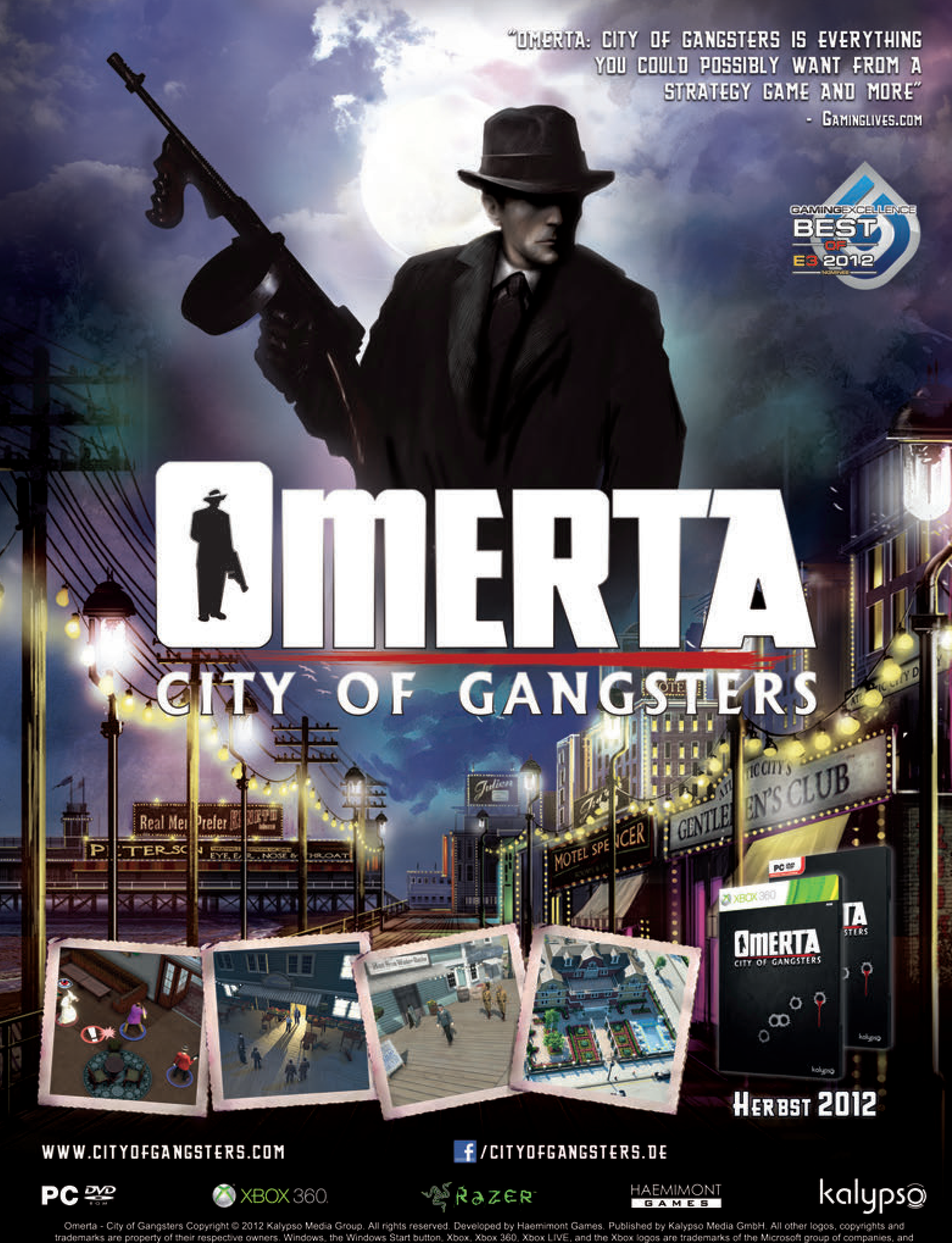
computec
MEDIA



Slip Shift



GS
GOLD AWARD
DEZ 2011
GAMES SPHERE


"OMERTA: CITY OF GANGSTERS IS EVERYTHING YOU COULD POSSIBLY WANT FROM A STRATEGY GAME AND MORE"
- GAMINGLIVES.COM
GAMINGEXCELLENCE BEST OF E3 2012
OMERTA
CITY OF GANGSTERS
HERBST 2012
WWW.CITYOFGANGSTERS.COM
/CITYOFGANGSTERS.DE
PC DVD
XBOX 360
RAZER
HAEMIMONT GAMES
kalypso